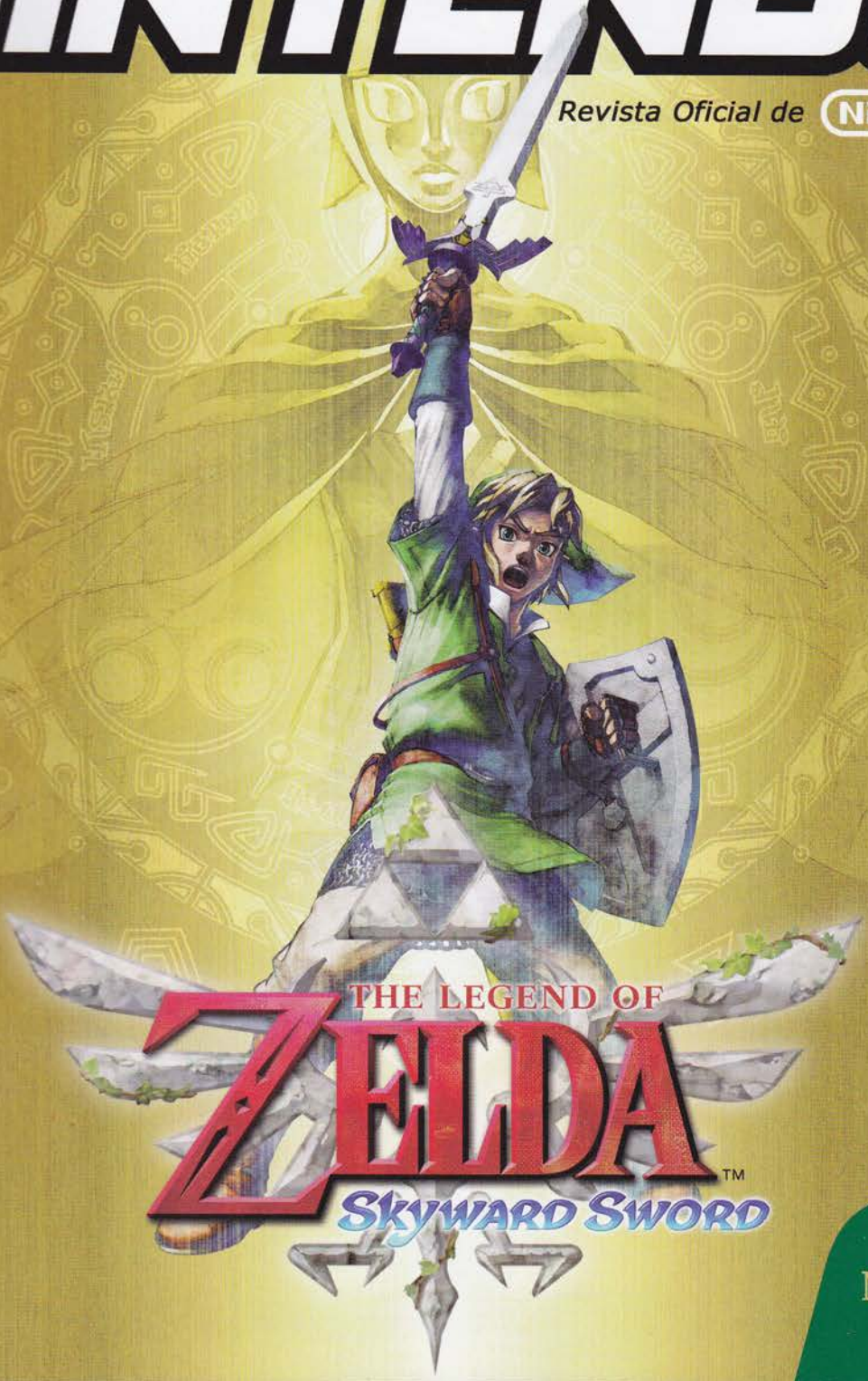
EDICIÓN DE 20 ANIVERSARIO

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo



Incluye Megapóster

• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L 40.00 • NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00 • ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)

Año 20 No. 12

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
DQM2
DRAGON QUEST MONSTERS: Joker

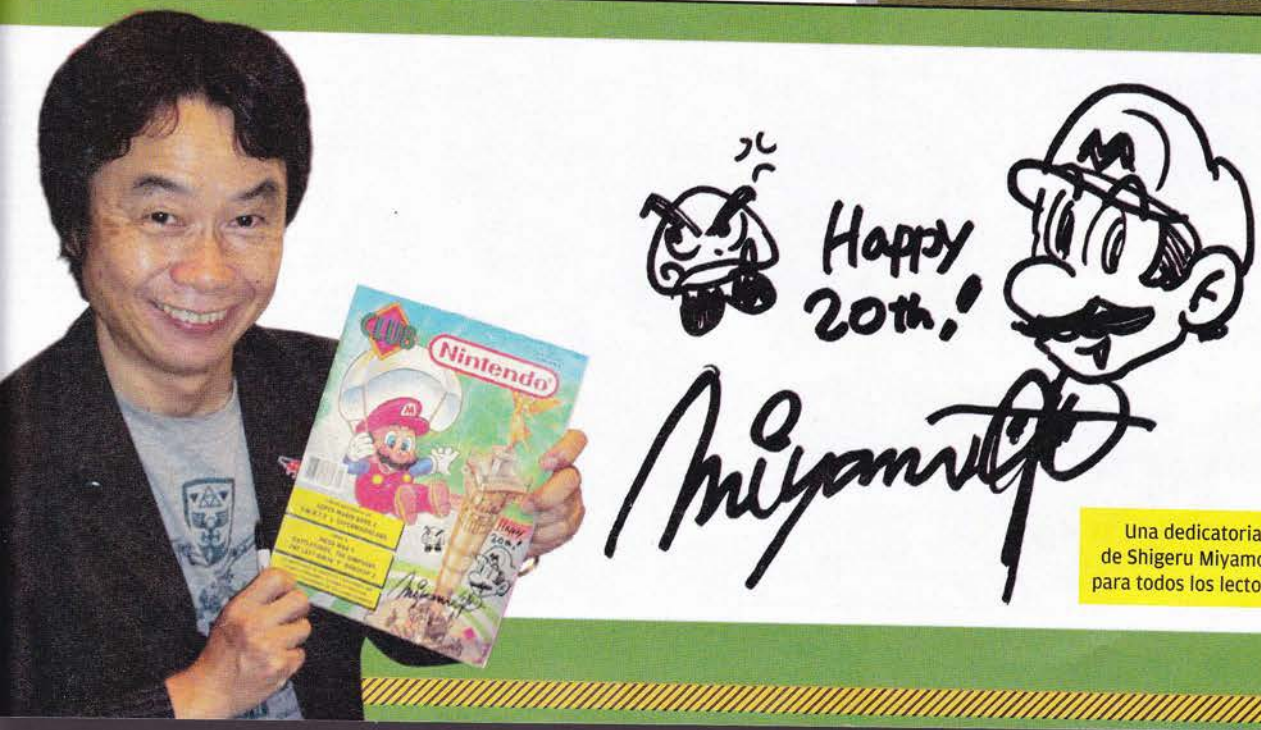
SUMARIO

6 Dr. Mario
10 Extra
12 Lognin
16 Previo
20 Gamevistazo
24 **Top 20**
38 Nuestra Portada:
THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Revisamos
28 **Mario Kart 7**
32 **Spider-Man: Edge of Time**
34 **Shinobi**
36 **Fortune Street**

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el interior de la República: 01 800 849 9970
Suscríbete *on-line*
www.tususcripcion.com

48 El Club de la Pelea
52 **¿Qué hay dentro de 20 años de Club Nintendo?**
58 Cementerio de Videojuegos
62 Uno con el Control
66 **Finales**
68 **Especial Nintendo**
70 Un Vistazo a Japón
74 S.O.S.
76 Última Página



Una dedicatoria de Shigeru Miyamoto para todos los lectores.

EDITORIAL

Año XX No. 12
Diciembre 2011

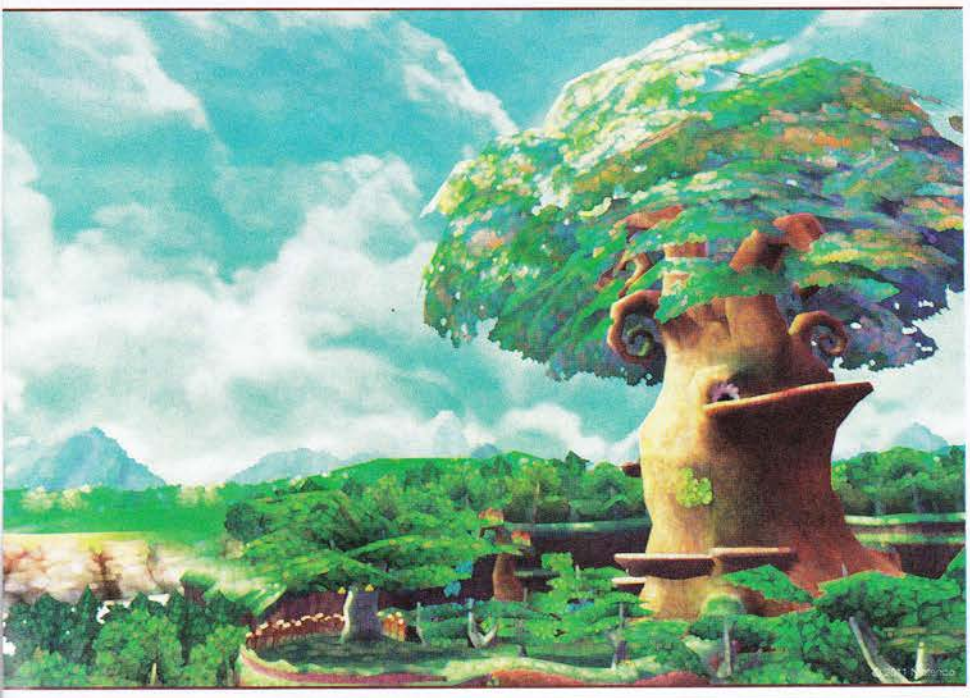
Cumplimos 20 años. Ocasión que, para todos quienes trabajamos en Club Nintendo, nos da muchísimo gusto, pues es un reflejo de que la pasión por los videojuegos sigue latente y, cada vez más, en crecimiento. Por supuesto, se trata de un logro que no pudimos conseguir sin su apoyo, pues son ustedes, nuestros queridos lectores, una pieza muy importante del engranaje que hace que Club Nintendo siga circulando. Para este aniversario les hemos preparado una edición muy interesante en donde, además de la información más fresca y detallada del momento, encontrarán un túnel del tiempo a través de varias secciones en donde les describimos cómo hemos experimentado estos cambios en la industria de juegos de video, así como la evolución que ha tenido la revista Club Nintendo desde su origen, en aquel diciembre de 1991, hasta este 2011 que nos ha dejado varias alegrías, como el lanzamiento del Nintendo 3DS, o el anuncio de la próxima consola: Wii U.

En el artículo de portada les hablamos de uno de los juegos más esperados de esta temporada (cuya franquicia cumple 25 años) y quizás el mejor que se haya desarrollado para Wii: **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, una obra maestra que se postula para convertirse en la mejor historia creada sobre el mundo de Hyrule y, por supuesto, del héroe de leyenda, **Link**. Ahora, el enemigo a vencer no será **Ganon**, pues la trama ocurre años antes de **Ocarina of Time**, cuando él aún no se convertía en el supremo representante del mal... ese lugar lo ocupa **Ghirahim**, y por supuesto, uno de sus objetivos es capturar a la princesa **Zelda**. ¿Tendrán el valor para detenerlo?

De paso, incluimos un megapóster alusivo a **Skyward Sword**, que seguramente será de su agrado, ¡las imágenes son impresionantes! Recuerden que para nosotros son importantes sus comentarios, pues de ellos depende mucho el giro que demos a esta publicación; no duden en escribirnos. ¡Que inicie el festejo!

Pepe Sierra
Director Editorial

Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**



CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez
ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Salas

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna
PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS
DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600
DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano
DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beoriegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES
DIRECTOR
Carlos Garrido
DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero
COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

EDITORIAL
Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 20 N° 12. Fecha de publicación: Diciembre [illegible] mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga [illegible] Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, [illegible] celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. [illegible] de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de [illegible] derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-[illegible] de junio de 2011, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud [illegible] N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° [illegible] 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión [illegible] Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora [illegible] de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. [illegible] en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de [illegible] Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE [illegible] sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas [illegible] los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la [illegible] Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF. Emiliano Zapata #[illegible] Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., [illegible] #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. [illegible] ble: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: [illegible] Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de [illegible] S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de [illegible] Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa [illegible] Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: [illegible] ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. [illegible] (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país [illegible] 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, [illegible] Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax [illegible] Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Las [illegible] General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete aéreo: [illegible] I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; [illegible] www.televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-[illegible] Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260. (593) 2-246-7263. [illegible] 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios [illegible] Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, [illegible] Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2011.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-[illegible]
www.tususcripcion.com

Regala diversión, regala Nintendo

Wii + New Super Mario Bros.™ Wii

Incluye CD de Música

...ionales. De venta por separado. ©2009 Nintendo. New Super Mario Bros. and Wii are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Wii™ + JUST DANCE® 3

¡Aprovecha, edición limitada!

...Nintendo. Trademarks are properties of Nintendo. © 2011 Nintendo. © 2011 Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entretainment in the U.S. and/or other countries.

Nintendo

LA IMAGEN

¡Combate por honor y justicia!

Luego de algún tiempo de ausencia, la franquicia de **Shinobi** está de regreso, y ahora nos sorprende con una historia exclusiva para Nintendo 3DS, donde no sólo seremos testigos de las batallas más feroces en el Japón antiguo, sino que también tendremos nuevos elementos de combate, como el sistema de combos y la magia, que serán de gran utilidad para aniquilar a los rivales.

Shinobi página **34**

© 2011 SEGA

DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va? Bueno, tengo unas dudas y me gustaría que las respondieras:
1. Soy un gran fan del juego **MadWorld**, y he leído que saldrá un **MadWorld 2**, ¿es cierto?
2. ¿Saldrá **Mario Galaxy 3**? Es que soy un gran fan de la franquicia, y **Mario Galaxy 2** es mi actual videojuego favorito.
3. ¿Sacarán **Super Mario 64 3DS**? Opino que sería una muy buena idea, al igual que sacarán **Conker's Bad Fur Day 3DS**.
Con esto me despido, espero que me puedas responder.

Gerardo Alvarado
Vía correo electrónico

¡Qué tal, mi estimado Gerardo! Desde el año pasado se había comentado sobre una posible secuela de **MadWorld**, de hecho, Shigenori Nishikawa (director del juego) llegó a comentar que debido a la buena recepción que tuvo **MadWorld**, sí estarían interesados en realizar una secuela, pero por desgracia hasta ahora sólo ha quedado como una intención y no algo tangible. Es decir, no se ha puesto en marcha el desarrollo de dicho proyecto, así que sólo basta esperar y, quién sabe, quizá en algún momento nos den una sorpresa ya sea para Wii o incluso, por qué no, para Wii U, sería fantástico, ¿no? Si me llego a enterar de algo, con mucho gusto les pasaré el dato a través de cualquiera de nuestros canales de información.
Que nosotros sepamos, no hay ningún plan para lanzar una tercera entrega de **Super Mario Galaxy**, de hecho, todos los esfuerzos de Nintendo para dicha franquicia los canalizaron al recién estrenado **Super Mario 3D Land**, para Nintendo 3DS. La verdad, pienso que de salir una nueva secuela de **Galaxy**, sería para Wii U, pues si recuerdas, la consola técnicamente ya estaría lista para estrenarse en 2012, por lo que acompañarla con un juego de **Mario** sería maravilloso. Claro, eso es sólo una idea, falta ver qué dice Nintendo en sus próximos anuncios y, claro, dentro de la siguiente gran feria de videojuegos, la Electronic Entertainment Expo 2012.
Super Mario 64 ya tuvo su *remake* en Nintendo DS, y por lo que puedo apreciar, prefirieron realizar un título original, como lo es **Super Mario 3D Land,** en lugar de otra adaptación, detalle que seguramente todos los fans de **Mario** agradecen. Sin embargo, no podemos descartar que en algún momento vean esa posibilidad viable, sólo el tiempo lo dirá. En cuanto a **Conker's Bad Fur Day**, es un tanto más complicado, pues la licencia pertenece a Rare y aunque ya no hacen títulos para las consolas caseras de Nintendo, sí se ha dado el caso de ver su participación en portátiles, como ocurrió con **Banjo-Kazooie Grunty's Revenge** (GBA), **Diddy Kong Racing** (NDS), entre otros, ya que Microsoft no compite en el campo de los juegos portátiles. Es por ello que podría existir una posibilidad para el Nintendo 3DS, sólo falta que Rare tenga la iniciativa y se animen a desarrollar su primer juego para N3DS, y claro, lo mejor sería que, de ocurrir, fuera una secuela con temática tanto o más divertida.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va? Es mi primera carta y quiero preguntarte sobre el famoso título **Monster Hunter Tri G** para Nintendo 3DS ¿Ese juego es únicamente la continuación o se trata de otra aventura totalmente diferente?

Luca Rhea
Vía correo electrónico

¡Luca! ¿Cómo estás? Desde su anuncio en una conferencia previa al Tokyo Game Show (e incluso antes a través de una popular revista japonesa de videojuegos), **Monster Hunter Tri G** ha causado múltiples reacciones ante los fans de la serie, ya sea por el anuncio del Slide Pad (accesorio que adapta un segundo Circle Pad) o por la falta de juego cooperativo en línea, ya que su estrategia sólo se limita a juego local para un máximo de cuatro guerreros simultáneos. Y, respecto al juego en sí, se confirmó que se trata de una expansión de la edición de Wii, con nuevos monstruos por cazar y, por supuesto, nuevas armas y armaduras para forjar y mejorar. Otro punto a destacar es la calidad visual que supera a las texturas de Wii y, a través del efecto 3D, logra una sensación de juego única. Sólo falta esperar que llegue a nuestro continente, pues ya hay una gran base de jugadores latinoamericanos de esta gran serie de Capcom.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Me gustaría saber cuándo se podrán ver videos de Netflix en México a través de Nintendo 3DS.

José Adolfo Pardo
Vía correo electrónico

Hasta el momento, la compañía Netflix no ha puesto en su lista de próximos dispositivos al N3DS, a pesar de que en EEUU ya se usa de forma convencional con el portátil, y de hecho no hay fecha estimada para activar la aplicación en nuestra región. Habrá que esperar a que el servicio de Netflix crezca más y abarque más dispositivos y, claro, en cuanto tenga noticias seré el primero en informarles. Mientras tanto, Nintendo ya anunció que Hulu, un servicio de video similar, ya está próximo a llegar a Wii y N3DS.

¡Hola, **Doctor Mario**! Ésta es la primera vez que te escribo y aprovecharé para darte mis preguntas:
1.- ¿Está confirmado algún **Super Smash Bros.** para el N3DS?
2.- ¿Cuándo se termina lo de poder descargar gratis los juegos de NES para el Nintendo 3DS?
3.- ¿Cuándo comienza lo de poder descargar juegos de Game Boy Advance para el N3DS?
4.- ¿Cuándo va a estar disponible el videojuego **The Legend Of Zelda: Skyward Sword**?
5.- ¿Es verdad que Nintendo va a hacer un Nintendo 3DS Lite?
6.- ¿**Raving Rabbids Travel in Time** también está disponible para el Wii?

Erik Sánchez Orozco
Vía correo electrónico

¡Hola, Erik! Las versiones de **Super Smash Bros.** de Wii U y Nintendo 3DS se confirmaron desde la anterior Electronic Entertainment Expo, pero no se habló de fechas o detalles técnicos. En cuanto a los títulos del programa Ambassador, no tienen fecha de vencimiento para la descarga, pues en cuanto quedaron habilitados los juegos, se agregaron a tu lista de "descargas" como compras ya realizadas, por lo que no importa si los bajaste desde el primer día o cinco meses después, siempre los tendrás listos para descargarse gratuitamente. Claro, siempre y cuando seas parte del programa Ambassador; lo mismo ocurrirá con los 10 juegos de GBA, de estos últimos, aún no hay una fecha definitiva, pero lo diremos en cuanto tengamos la noticia.
The Legend of Zelda: Skyward Sword ya está disponible desde el pasado 20 de noviembre, lo puedes encontrar en su versión normal o en

El Slide Pad, accesorio que adaptaría un segundo Circle Pad al Nintendo 3DS, se planeó como una forma de ofrecer un estilo de juego más apegado al del Wii. En el caso de **Monster Hunter**, controlando dinámicamente los movimientos de la cámara al momento de participar en una misión y, por supuesto, para evadir los ataques de algún monstruo, mientras que con el primero, manejas la dirección de tu personaje. Sin embargo, otros títulos también harán uso del accesorio, el caso más reciente es con **Resident Evil Revelations**, también de Capcom.

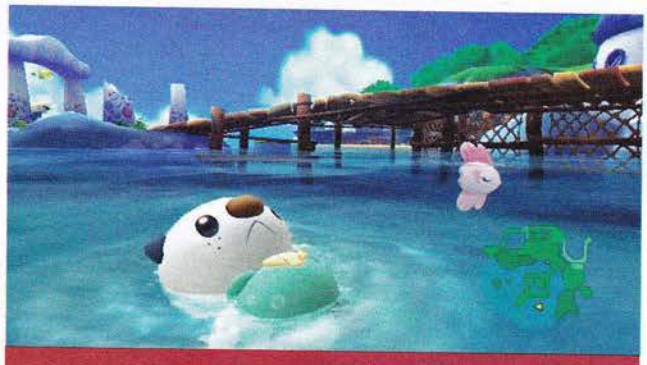
la de colección (incluye Wiimote dorado y el *soundtrack*). Por otro lado, un nuevo modelo de Nintendo 3DS es parte de los rumores que pululan por Internet aunque, claro, todos sabemos que después de un tiempo Nintendo hace una revisión de *hardware* para mayor comodidad de los usuarios. Así que, de hacerlo, probablemente lo anuncien en la siguiente E3, pero aún es temprano para aventurarnos a suponer si se trata de un N3DS Lite o si tendrá un segundo Circle Pad. Para terminar, **Raving Rabbids Travel in Time** sí se distribuyó en Wii, y es una buena recomendación para los fans de los minijuegos y, sobre todo, de estos alocados conejos.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿**Bowser** ya tiene un nuevo reto para ti? Tengo unas preguntas que quiero hacerte:
- Si la consola Wii U podrá leer discos de Wii original, algunos juegos como **Mario Kart** que se podía usar GameCube Controller, ¿se podrá usar con estos juegos en el Wii U?
- ¿La descarga del canal Netflix requiere Wii Points cuando se acabe el mes gratis para ver películas?
- ¿Habrá nuevos juegos de **Pokémon** para Wii?

Checo Martínez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Checo! Siempre hay retos nuevos con **Bowser** y eso es bueno, si no el reino se volvería un poco aburrido; de hecho, si no has jugado **Super Mario 3D Land**, te lo recomiendo ampliamente, allí verás una épica batalla con el rey de los **Koopa**. En teoría, al contar con retrocompatibilidad con los juegos de Wii, sí debería funcionar en su totalidad, es decir, con la gama de controles ofrecida. Sin embargo, no se han dado detalles sobre los puertos de controles que tendría o, de plano, si los hay. Una posible opción es que, al insertar tu **Mario Kart**, sólo puedas jugar con Wiimote y quedaría deshabilitada la función del control de GameCube. Ya veremos qué pasa cuando anuncien más datos.

Descargar Netflix en Wii es completamente gratis, es decir, no te consume nada de Wii Points. Basta con tener espacio suficiente en tu consola para descargar el programa; punto siguiente, contratar Netflix y listo, no importa si termina tu mes gratis comienzas a pagar la mensualidad estipulada, no se te harán cargos extra en Wii Points. En cuanto a **Pokémon**, el más reciente título para Wii es **PokéPark 2**, que aún no tiene fecha de salida para nuestro continente, pero se postula como una de las mejores experiencias en el universo **Pokémon**. Ojalá no se convierta en otro de los juegos que sólo los nipones podrán disfrutar.



PokéPark 2: Beyond the World fue uno de los juegos anunciados por Satoru Iwata en la pasada conferencia previa al Tokyo Game Show. En general, conserva las características visuales y de *gameplay* que su predecesor; el punto malo es que sólo se dijo que saldría este invierno en Japón, y no se habló sobre una adaptación a nuestro continente, así que esperemos nuevos comentarios de Nintendo.

The Legend of Zelda HD, nombre que se dio al próximo proyecto de Nintendo exclusivo para Wii U, será una de las cartas fuertes de la compañía para su próxima consola casera. Cabe destacar que, gracias a la capacidad HD, podremos apreciar mejoras en el diseño visual, tanto en las texturas como en efectos de luz, sombras, transparencias o reflejos (como puedes apreciar en la foto). Lógicamente, una de sus innovaciones será el uso del control con pantalla táctil para organizar y utilizar los ítems sin necesidad de pausar el juego como se ha acostumbrado.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo estás? Soy un gran fan de la revista y es la primera vez que te escribo, ojalá puedas responder mis preguntas.
1- El Wii U es compatible con juegos de Wii tradicional. ¿También lo es con el Nintendo GameCube?
2- ¿El Nintendo 3DS puede establecer conexión *online* con un DS o un DSi tradicional?
3- ¿Cuándo saldrá el titulo **Rayman Origins** para Wii?
Bueno, eso es todo por ahora, muchas gracias. ¡Hasta pronto!

Rodrigo Aarón
El Salvador

¿Cómo te va, Rodrigo? Wii U será compatible únicamente con el actual Wii, y sus accesorios, como la Balance Board, controles y demás, por lo que, lamentablemente, queda descartada la cualidad de reproducir títulos de Nintendo GameCube.
En cuanto a tu segunda pregunta, sí es posible, siempre y cuando el juego lo permita; es decir, sea original de Nintendo DS o Nintendo DSi, o simplemente compatible en NDS y Nintendo 3DS, como por ejemplo **The Legend of Zelda: The Four Swords**, sí habrá conectividad entre dispositivos. Con respecto a **Rayman Origins**, ya lo puedes encontrar en tiendas desde el pasado 15 de noviembre; sin duda, se trata de uno de los juegos visualmente más artísticos que hemos visto en los últimos tiempos.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo van las cosas por allá? Tengo unas cuantas dudas que quiero que me aclares:
1.- ¿La versión de **The Legend of Zelda** HD que mostraron en la Electronic Entertainment Expo 2011 era **Twilight Princess**?
2.- ¿**The Legend of Zelda: Skyward Sword** se podrá jugar en Wii U?
3.- Escuché que Eiji Aonuma anunció que Nintendo podría sacar una edición de **The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D** (Project Moonfall). ¿Es cierto?
4.- ¿EA podría sacar una secuela de **The Beatles: Rockband** para Wii U o Nintendo 3DS?
Estas son todas mis dudas, gracias, espero que me respondas. ¡Saludos!

Juan Andrés Vázquez Contreras
Saltillo, Coahuila

¡Hola, Juan! El video y fotografías que viste de **TLOZ** en Wii U son una edición original para dicha consola; es decir, no se trata de ningún *remake*, lo cual es bueno, pues preferimos historias nuevas a reestrenos. Por ahora no se han hecho muchos comentarios sobre cómo será o qué tipo de argumento tendrá, pero es probable que ya se tenga más info en la próxima E3. Por otro lado, **Skyward Sword** sí podrá jugarse también en Wii U, debido a la retrocompatibilidad, pero claro, sólo con los controles de Wii convencional.
Hay muchos rumores sobre una readaptación de **Majora's Mask** para N3DS, pero nada oficial. Espero que algún día Nintendo nos dé la sorpresa, pues se trata de una de las entregas más interesantes de la serie, por su temática más sombría y simbolismos poco convencionales. Por último, aún es temprano para pronosticar un nuevo lanzamiento de **The Beatles Rock Band** en Wii U, aunque podría darse el caso, pues la lista de canciones de la agrupación británica es extensa. Ya veremos qué pasa más adelante, ¡yo les avisaré!

Arte por correo:

José Antonio G. G.; Nuevo Laredo, Tamaulipas.
Jesús Fernando; Mexicali, Baja California.
Héctor Santiago; Mérida, Yucatán.
David Esquivel; San Carlos, Costa Rica.
Mauricio Alejandro; Guanajuato, Gto.
Eduardo Arroyo; Zapopan, Jalisco.
Kevin Hernández; Reynosa, Tamaulipas.
Brandon Yael; León, Guanajuato.

El rombo de portada
En noviembre lo escondió el Toad entre el público.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

Regala diversión, regala Nintendo

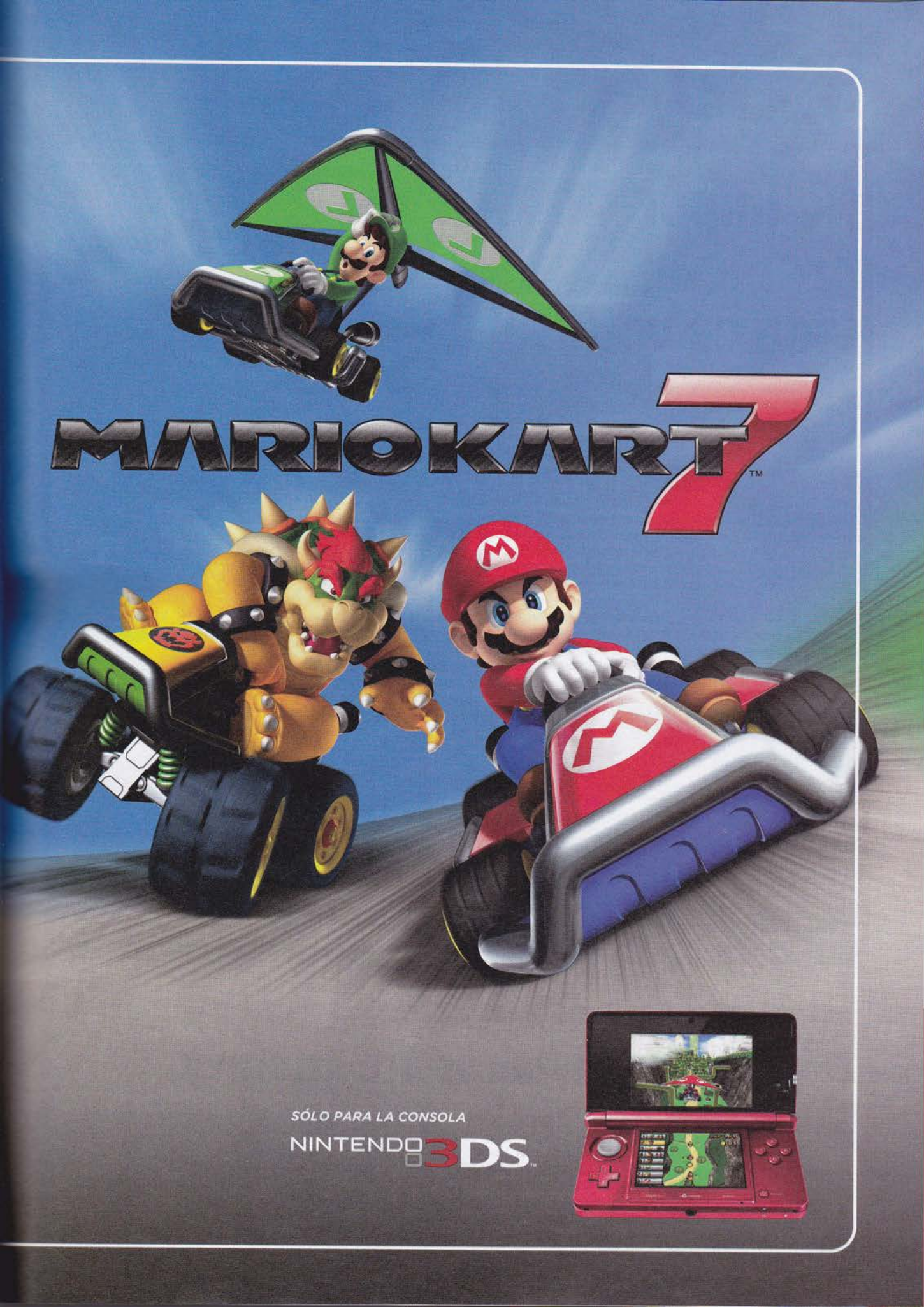
DESCUBRE EL CAOS EN LA TIERRA, AIRE Y MAR DEL NUEVO MARIO KART 7.

NUEVOS KARTS, NUEVAS PISTAS, NUEVOS PERSONAJES, NUEVAS FORMAS DE COMPETIR

HTTP://MARIOKART7.NINTENDO.COM/ES

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Juego y consola se venden por separado.

© 2011 Nintendo. Mario Kart and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.


MARIO KART 7™
SÓLO PARA LA CONSOLA
NINTENDO 3DS™

A volar en tu N3DS
Ya se encuentra disponible en la eShop el juego para Game Boy **Balloon Kid.**

Una nueva aventura
No olvides que **Super Mario 3D Land** apareció a principios de noviembre.

No importan los problemas, tu vida es valiosa

En estos momentos una de las desarrolladoras japonesas que más está dando de qué hablar es Level-5, se encuentra trabajando en varios títulos para las consolas portátiles de Nintendo (en esta misma sección te hablaremos de otro de sus proyectos). Uno de los que más nos ha llamado la atención, luego de su presentación hace tan sólo unas semanas, es **Fantasy Life**, un RPG bastante original para Nintendo 3DS.

En la trama del juego una misteriosa energía ha cubierto la luna, dándole un aspecto oscuro y siniestro. En esta ocasión, contrario a lo que debiste suponer, no vas a tener que buscar la manera de llegar al astro para luego regresarlo a la normalidad. No, el objetivo es que continúes con tu vida de manera normal, adaptándote a los cambios que la condición lunar traerá consigo, los cuales te adelantamos, serán demasiados.

Como puedes darte cuenta, es un juego con un concepto original, justo lo que se necesita en el medio. Por desgracia, aún no tiene fecha de salida en ningún continente, pero confiamos en que pronto se hable al respecto, sobre todo porque demuestra que el Nintendo 3DS está tomando peso en el medio, lo cual es una gran noticia.

Hemos visto decenas de simuladores de vida en todas las consolas de Nintendo, pero este juego promete una experiencia diferente, lo cual no dudamos que consiga, sobre todo por el gran equipo que lo desarrolla.

Por las imágenes que te presentamos, puedes darte una idea de lo que nos espera en esta gran obra. Será un trabajo impecable.

Professor Layton vs Ace Attorney

Por lo regular, cuando escuchamos la palabra *crossover*, nos imaginamos un juego de peleas. Pero esta vez no es así (aunque Capcom sea uno de los implicados), hablamos de **Professor Layton vs Ace Attorney** para Nintendo 3DS. Ambos juegos han logrado un éxito impresionante en Nintendo DS, basta ver sus números para corroborarlo, pero lo más importante es que han potenciado el género de las aventuras gráficas, cada una con su estilo particular. En la historia, una joven es acusada de que es bruja; su juicio está por terminar, nadie parece creer en sus palabras, pero **Ace Attorney** [illegible] comprobar su inocencia. Para lograrlo deberá, primero, [illegible] **Professor Layton** de ello. Esta gran aventura estará [illegible] Japón el siguiente año, de momento no se tienen planes de [illegible] en América, aunque existen buenas posibilidades por lo [illegible] sus obras independientes en este continente. Esperemos que [illegible] suficiente motivo, pues sería una tragedia que nos perdamos [illegible] interesante entrega.

El mundo puede dormir tranquilo

Una de las últimas sorpresas para el Nintendo 3DS la ha anunciado Namco Bandai. Se trata del juego **Brave Company**, título que propone un concepto bastante extraño, pero al mismo tiempo atractivo y divertido. Si ya estás cansado de combatir a zombis, vampiros y otras amenazas, esta obra es lo que buscabas: el trabajo sucio no dependerá de ti, sino que serás quien decida a las personas que lo harán.

Permítenos explicarte mejor la idea de **Brave Company**. Eres el gerente de una gran compañía que se dedica a combatir el mal. ¿Cómo?, fácil, contratando héroes para cada misión que es encomendada a la empresa: tu debes decidir el destino de estos guerreros. Suena sencillo pero no lo es tanto, tienes que analizar muy bien el tipo de misión para que los personajes puedan desempeñarla de manera correcta. De lo contrario, tu compañía perderá prestigio y quedará en banca rota.

El género es el RPG; sí, al parecer los desarrolladores comienzan a darse cuenta de que este estilo ya necesita nuevos aires. Digalo que **Brave Company**, que estará disponible este fin de año en Japón, no sólo represente una esperanza, sino también un nuevo camino, que otras compañías estén dispuestas a seguir, por bien de la industria.

© Agatsuma

Esperamos que el género tome un nuevo impulso con este proyecto. La industria lo necesita, y el Nintendo 3DS es la herramienta perfecta.

El renacer de un género en 3D

Hace algunos años los locales de Arcadia no sólo se llenaban por juegos estilo **Street Fighter**, sino que también existía un género que hacía competencia al de la pelea: los *Beat´em up*, o como los llamábamos nosotros, "tú solo contra un millón de enemigos". Seguro que muchos recuerdan obras como **Final Fight**, **Double Dragon** o **TMNT II: The Arcade Game**, pues bien, después de mucho tiempo una compañía, de nombre Agatsuma Entertaiment, pretende revivir el género en consolas portátiles, de forma específica en el Nintendo 3DS mediante **Code of Princess**.

En este juego controlamos a una valerosa princesa de nombre **Solange**, quien después de que su reino se ve invadido por misteriosas criaturas, no le queda más remedio que dejar el trono, tomar la espada y luchar por regresar la tranquilidad a sus súbditos. La acción del juego es constante, los monstruos nunca dejan de salir, poniendo a prueba tu habilidad en el control. **Code of Princess** es de esos juegos que se vuelven una adicción debido a la cantidad de movimientos que puedes ejecutar para deshacerte de los enemigos, magias y golpes físicos, todo para lucirte.

Hasta ahora no se tiene fecha de lanzamiento ni en Japón, así que tendremos que esperar, pero todo indica que valdrá la pena. Este pequeño estudio comienza con el pie derecho su aventura en Nintendo 3DS; seguiremos muy de cerca sus pasos para mantenerte informado de éste y otros proyectos que desarrollen, ya que sabemos lo mucho que te interesan.

¡La familia de los HEXBUGS sigue en crecimiento!

Participa en esta trivia y gánate uno de estos insectos de juguete.

En Club Nintendo tenemos tres HEXBUGS, si quieres ganarte uno de ellos, debes enviarnos un correo electrónico con las respuesta correctas a la siguiente trivia y listo, si eres el primero en hacerlo, estarás disfrutando de este gran título.

1.- Menciona una característica del HEXBUG Nano.

2.- ¿Cuántas patas tiene el HEXBUG araña?

3.- ¿Cuántos tipos de HEXBUG hay?

Bases:

Mándanos un correo a hexbug@clubnintendomx.com con el título "Trivia HEXBUG". Los primeros tres correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán el HEXBUG. Se aceptarán correos del 28 de noviembre al 02 de diciembre del 2011 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (Nombre, dirección, edad y teléfono), de lo contrario tu participación no será tomada en cuenta (promoción válida sólo para México DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 05 de diciembre del 2011 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación en original y fotocopia y la revista Club Nintendo de diciembre. Los empleados y familiares de Editorial Televisa no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 24 de enero de 2011. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

¿Quién podrá resolver el misterio de la bruja? Esperamos conocer la respuesta.

Por lo pronto, te dejamos algunas imágenes nuevas de este juego para que sufr... es decir, disfrutes de ellas. Como puedes notar, el apartado visual será espectacular, así que, al igual que nosotros, comienza a cruzar los dedos.

Log@in

@tono_rodriguez
Twitter

¡20 años! Eso lo dice todo. En tus manos tienes una edición muy especial para todos quienes formamos parte del club. No importa cuándo nos hayas comenzado a seguir, tal vez lo haces desde que salimos en aquel 1991, quizá sólo hace unos meses. Lo importante es que estamos celebrando. ¡Que inicie la información!

Lanza el dado y obtén una gran fortuna en dinero

La recomendación del mes se centra en el nuevo título de Nintendo y Square Enix, llamado **Fortune Street**. El juego entra en la categoría *Everyone* (para todo público). Y cómo no iba a ser así, si su temática y modo de juego se basan en la convivencia entre amigos y familiares. Los universos de Nintendo y **Dragon Quest** son los protagonistas de este juego de tablero. Personajes como **Mario** y **Donkey Kong**, entre otros, serán los encargados de recorrer el tablero buscando ganancias. También tendrás la opción de seleccionar a los Miis que estén en el sistema. Como notas, este es un juego que promete ofrecer ratos de diversión a través de más de 15 tableros a seleccionar.

Si no estás muy familiarizado con este tipo de juegos, no importa. El modo de principiante te dará una ayuda con reglas simples, que facilitan el entendimiento del juego. Ahora que si eres de los que ya se la saben de todas todas, entra a su modo normal y enfrenta los retos que nos han preparado en **Fortune Street**.

Compra, invierte, colecta y más. Sólo recuerda que no debes enojarte como cuando jugabas **Monopoly** con tus cuates. Sigue las reglas y acepta lo que venga. No te pierdas nuestro *review* más adelante.

Nuevos colores para el Nintendo DSi XL

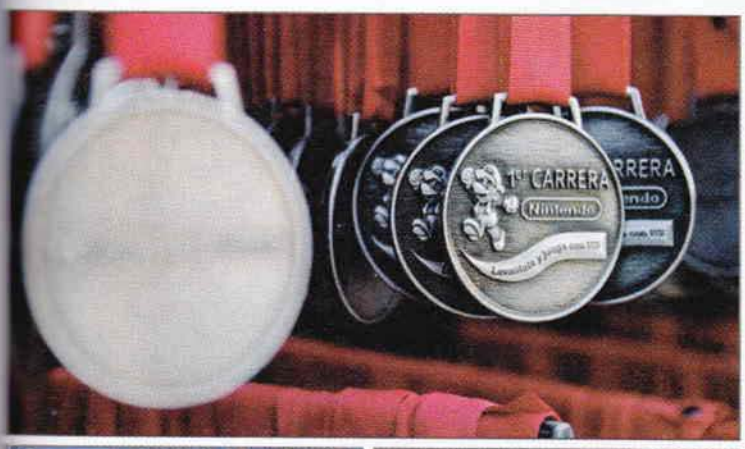
Nintendo dio a conocer que el sistema portátil talla XL tiene nuevas opciones de color; además, incluye el juego **Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!** Al igual que las versiones anteriores, en el sistema se encuentran precargados los títulos **Brain Age Express: Math**, **Brain Age Express: Arts & Letters** y **Photo Clock**. El color que está en la imagen se conoce como Midnight Blue, la otra opción disponible es Metallic Rose, también con el juego mencionado.

Los conciertos del 25 aniversario han dado inicio

El pasado 21 de octubre en la ciudad de Los Ángeles, California, se llevó a cabo el concierto que conmemora los 25 años de **The Legend of Zelda**. La gente se dio cita en el Teatro Pantages de esa ciudad para escuchar la sinfonía. Eiji Aonuma, gerente y productor de desarrollo de *software*, al igual que Koji Kondo, gerente del grupo de sonido, ambos de Nintendo de Japón, estuvieron presentes. Los dos son parte fundamental del desarrollo de música de esta serie, una de las más aclamadas por los videojugadores.

Los conciertos continuarán en este cierre de año y en 2012. No perdemos la esperanza de que la sinfonía llegue a Latinoamérica; en una de ésas, se da la oportunidad. Nosotros nos mantendremos al tanto de cualquier noticia con referencia a esto.

Muy pocos serán los afortunados que estén en alguno de los conciertos que habrá alrededor del mundo comparado, claro, con la cantidad de videojugadores que somos. No dejes pasar la oportunidad de tener el CD de música que viene en la edición especial de **The Legend of Zelda: Skyward Sword**.



La 2da Carrera Nintendo será el 4 de diciembre en la ciudad de México. ¿Ya te preparaste?

Así es, la segunda edición está a sólo unos días de llevarse a cabo. Esto gracias a la respuesta que tuvo hace un año la primera carrera. ¡Todo un éxito! La convivencia en familia es el motor de este evento, niños y adultos en un solo lugar compartiendo el gusto por los videojuegos y el deporte.

Habrá distintas categorías, así que no hay pretexto para no participar, ya sea solo o con tus hijos. La distancia para los adultos será de 5 km; para padres e hijos, 500 m, 1 km y 2 km. El lugar de la carrera será en el Museo de Historia Natural de la segunda sección del Bosque de Chapultepec. La fecha límite para que te registres es el 2 de diciembre, para más detalles visita http://www.emocondeportiva.com. Ahí estaremos para convivir con los corredores y videojugadores, será otro gran día en la historia de Nintendo en México. ¿Qué tal unas retas de **Mario Kart 7**? Ese día sale a la venta.

Mario Bros. visitó Club Nintendo y se sintió como en casa. Claro, ¿en dónde más?

No hay duda de que como **Mario** no hay dos. Con motivo del lanzamiento de **Super Mario 3D Land**, el ícono de Nintendo llegó a la redacción para hacernos entrega del juego. ¡Gran detalle! No es lo mismo que te llegue por mensajería, a que este personaje te lo entregue personalmente. Ya te imaginarás la sensación que causó **Mario** en la editorial, muchas personas se acercaron a él para tomarse una foto. Realmente nos hizo el día.

Además de la visita con motivo del lanzamiento de su última aventura en el Nintendo 3DS, **Mario** aprovechó para felicitar a todo el *staff* de Club Nintendo por nuestro aniversario veinte. Hace dos décadas que llegó en paracaídas a México, ¿lo recuerdas? Al final, no quiso irse sin tomarse una foto con nuestra revista #1 firmada por su genial padre, Shigeru Miyamoto. Todas las cosas se alinearon para que celebráramos estos 20 años como se debe, con una felicitación de Miyamoto en esta legendaria revista y con la visita de **Mario Bros.** De lujo, ¿no?

No te despegues de nuestra página en Internet, así como de nuestras redes sociales, estaremos dando pormenores de nuestra celebración de aniversario. Hemos planeado algunas cosas para festejar este gran acontecimiento. Síguenos en Twitter: @RevistaCN, en Facebook: Revista Club Nintendo y en YouTube: RevistaCN. ¡Felicidades a ti también!

¡Eso es todo, **Mario**! Regresa cuando quieras a tu casa: CN. ¿Quién se iba a imaginar al inicio de la revista que 20 años después seguiríamos de la mano de Nintendo y **Mario Bros.**?

esmas móvil

¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

al 42222

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS Y ANIMACIONES

DE REGALO

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.

COPA
Juega contra los mejores equipos de soccer de la copa mundial.

CUERNO
Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

OVNI
Diviértete con el juego del fenómeno ovni.

BESO
¿Quieres saber que tipo de besador eres?

GAS
¡Bromea con tus cuates!

LEY
Conoce las leyes de Murphy.

MENTE
¿Quieres adivinar lo que tus amigos o pareja están pensando?

RAYO
¡Convierte tu celular en un escáner de rayos-x!
Simulador

MENTIRAS
¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad!

INSECTO
Ayuda a Beetle Bug a rescatar a sus pequeños.

CUERPO
Tú también puedes tener un cuerpo de diez.

CONTROL
¡Ten el poder del control! Domina a tu pareja.

LOGICA
Conoce tu nivel Intelectual y compite con tus amigos.

Estos productos son sólo para diversión.

DE REGALO

Envía CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP COPA

DE REGALO

JUEGOS

Governator transforma los campos de entrenamiento en parques infantiles en un mundo habitado por terroristas.

ROBOT

ESCANEA Y DESCARGA

DINGO | **GUERRA** | **TOMS**

BETTY | **TESORO** | **TOMS**

CANON | **CHE** | **TOMS**

TRAVEL | **FARM** | **CAFE** | **PAINS** | **NEUTRON** | **INSECTOS** | **AVION** | **TOMS**

ROCKY | **BLOCKERS** | **DOG** | **SHARK** | **MINOTAURO**

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO ROBOT

Servicios sólo para México

WALLPAPERS

DE REGALO

HUEVO15

HUEVO14

HUEVO13

HUEVO12

HUEVO11

HUEVO10

HUEVO9

HUEVO8

HUEVO7

BEN13

BEN8

BEN16

BEN24

BEN21

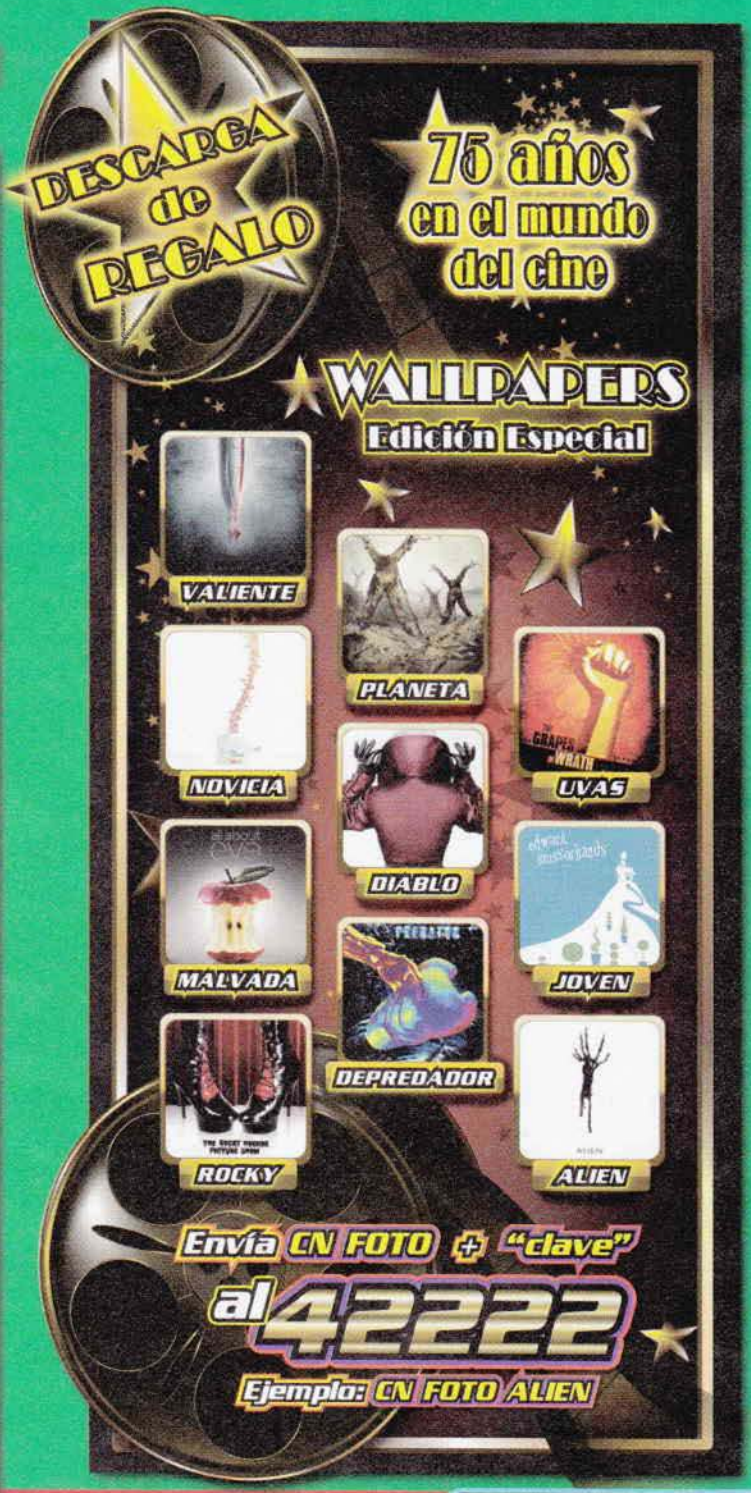
BEN18

Envía

CN FOTO + "CLAVE"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO HUEVO15



...reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía ... responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar ... videos y tonos al teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real ... de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras ... de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido ... sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la ... de la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; ... es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA ... de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden ... errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu ... mensaje, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente ... Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu ... debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para ... Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

... solicitud SMS al servicio es de $0.86 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu ... aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio ... automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. ... Este costo semanal te da 6 créditos + 2 de regalo para descargar contenido del Club ... navegación vía GPRS dentro del portal WAP Ideas y + IDEAS no tiene costo. Aplica ... de contenido de hasta $5.04 IVA incluido por descarga. Para cancelar el servicio, ... a 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo ... el servicio y contenido solicitado. Servicio a clientes 5340 2323/01800 700 3333. ... del servicio. Comercio Más S.A. de C.V. En el caso de cambio de ... el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo ... compatibles en esmasmovil.com.

By esmas móvil

Por desgracia, no tendrá juego en línea. Si deseamos cazar con nuestros amigos, tendremos que hacerlo de manera local. Ojalá en la cuarta parte no aparezca este inconveniente.

Monster Hunter Tri G

Capcom / Nintendo 3DS

¡Que inicie la cacería!

La franquicia de **Monster Hunter** se ha colocado como una de las mayores en ventas y reconocimiento de los fans a nivel mundial. Se trata de un título que ofrece una simple pero atractiva forma de juego y que, a pesar de volverse repetitiva, debes cazar múltiples veces a la misma criatura, logra atraparnos de tal modo que seguimos adentrándonos en este concepto con el fin de obtener mejores armas y armaduras y, así, volvernos unos verdaderos cazadores. Su aparición en Wii fue toda una sensación, y ahora lo volverá a ser cuando **Monster Hunter Tri G** llegue por primera vez a un sistema portátil de Nintendo.

Esta edición se podría interpretar como una expansión de su similar en Wii, pues básicamente se toman las bases de aquél Monster Hunter Tri y se incorporan nuevos elementos que harán más dinámica y desafiante nuestra aventura. Por ejemplo, aún tendremos la oportunidad de ir a Moga (la aldea principal para modo individual que rescatamos del Lagiacrus y demás monstruos), pero Loc Lac (modo *online* en Wii) no estará disponible; en su lugar, accederás a una nueva ciudad para jugar de forma cooperativa con hasta tres de tus amigos más. Desafortunadamente, no se incluye juego en línea, por lo que se limita a multijugador local, cada cazador con su propia tarjeta de juego y con su Nintendo 3DS.

En cuanto a los monstruos, encontrarás a los Wyverns gigantes, incluso algunos como **Jhen Mohran** o **Lagiacrus** tendrán subespecies y nuevos poderes. En el caso del dragón de arena, su nuevo ataque se basa en arrojar ráfagas de arena de la boca para dañar tu embarcación y, por supuesto, a ti si te interpones en su paso. Otros, como **Gigginox**, cargarán sus huevos en el lomo, e incluso los **Qurupeco** ahora te podrán dormir a través de una danza. Asimismo, el nuevo reto a vencer será **Bracchidios**, un "brute wyvern" que te tomarás en el escenario del volcán. Sus poderosas embestidas se complementan con el poder de sus brazos, que azotará en el suelo tal como lo haría **Urugaan** con la quijada.

Se conservan las misiones acuáticas, que aparecieron por primera ocasión en Wii, aumentando la diversidad de *gameplay*, pues la estrategia de combate ante un monstruo no será la misma cuando esté dentro del agua que en el momento en que pise tierra. Ahora bien, si te preguntabas sobre el juego en línea, ya es un hecho que no habrá, sólo multijugador local. La única función que tiene la conexión Wi-Fi será para descargar misiones especiales. ¿Llegará a América? Todo apunta a que sí, de hecho, para Europa se ha dicho que aparecerá a finales del próximo año, así que no está tan descabellado que también llegue aquí.

Luigi's Mansion 2

Nintendo / Nintendo 3DS

¡Vuelven los fantasmas! ¿A quién llamarás?

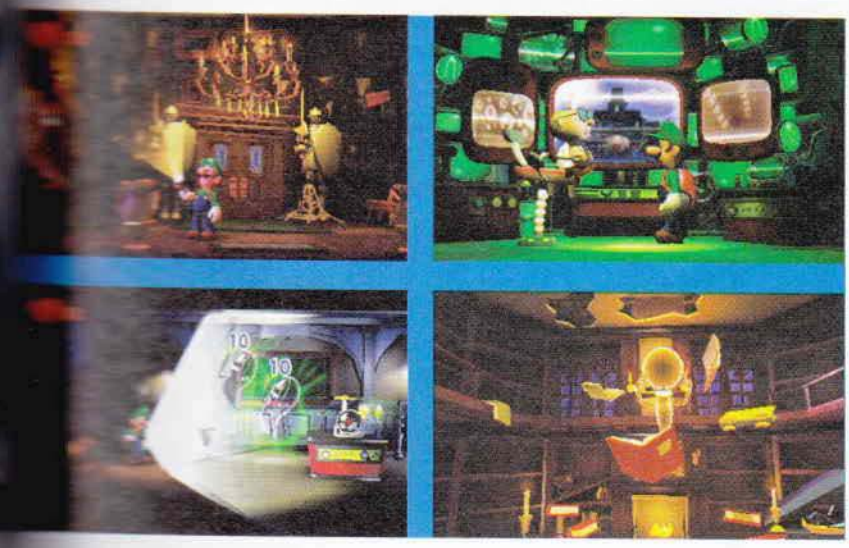
Luigi viene con todas las fuerzas para este segundo protagónico que tiene ahora en el Nintendo 3DS. Mucho se especulaba sobre la secuela de **Luigi's Mansion**; de hecho, todos llegamos a pensar que ocurriría en el Wii. Pero nuestra sorpresa fue aún mayor en el momento en que Nintendo no sólo hizo oficial esta nueva aventura del cazafantasmas de overol verde, sino que también estaría diseñada directamente para el portátil 3D.

El juego conserva muchas de las características de su antecesor. El diseño de los escenarios con múltiples elementos que pueden -o no- tener interactividad, agregando el factor sorpresa para cada uno de los cuartos. Cada mansión se divide por pantallas; a su vez, éstas contendrán los elementos necesarios para desbloquear nuevas zonas. Es decir, no se trata del tipo de juegos que debes explorar arduamente por todo el lugar para encontrar una llave (algunas las obtienes al atrapar a todos los fantasmas de la habitación), aquí se simplifica mucho más para que te concentres más en la diversión.

En esta ocasión, la historia narra cómo **Luigi** fue teletransportado por el **Professor E. Gadd** para investigar múltiples mansiones que están infestadas de fantasmas. Para enfrentar este reto tendrás a tu disposición una flamante aspiradora modelo Poltergust 5000, especializada en absorber todo tipo de entes sobrenaturales. Para hacerlo, primero debes aturdir a los fantasmas con tu linterna, para luego activar la aspiradora y que comience a absorber al enemigo. Claro, también necesitarás de habilidad, pues una vez que hayas disparado debes mantener estable la aspiradora para reducir la fuerza del fantasma y que no oponga más resistencia a la captura. Otro de los usos para este dispositivo será para alcanzar ítems o recolectar monedas y billetes.

La fecha de lanzamiento para este título aún está por confirmarse, pero es muy probable que llegue durante el próximo año. De hecho, se ha comentado mucho sobre la posibilidad de utilizar el *Slide Pad* para darle la misma sensación de juego que en GameCube (que utilizaba dos *sticks* análogos), pero no hay ninguna postura oficial de Nintendo. Mientras tanto, es claro que utilizará el giroscopio para ofrecer nuevas formas de *gameplay*, similar a como lo vimos en **Star Fox 64 3D**. Por si te preguntabas sobre la calidad de los efectos 3D, te comentamos que, simplemente, es quizás uno de los títulos mejor trabajados en este asunto, ya sea por el estilo visual o por la nitidez y animación de sus elementos. **Luigi's Mansion 2**, lejos de ser un título infantil, se postula como una de las experiencias más creativas para la plataforma tridimensional.

Mantiene el sistema de juego que se vio en la versión para Nintendo GameCube, aunque ahora los escenarios son más grandes y con otro tipo de retos.



Time Travelers

Level-5 / Nintendo 3DS

El pasado siempre estará presente en tu vida...

Como te comentamos el mes anterior dentro de la sección Extra, **Time Travelers**, de Level-5, es uno de los juegos más esperados para Nintendo 3DS desde que se dio a conocer el proyecto hace un año, sobre todo por la calidad que ha demostrado la compañía en otros desarrollos, como es el caso del famoso **Professor Layton**. Hasta hace poco sólo se había mostrado el tráiler, pero hace unas semanas se revelaron interesantes detalles que ahora compartimos contigo.

La historia toma lugar en Japón, específicamente en la ciudad de Tokio, donde de la nada apareció un extraño agujero en el cielo y destruyó la civilización... Tomó muchos años recuperarse de tales hechos pero, como siempre, el pueblo nipón pudo sobreponerse y ahora, 18 años después, todo parece estar normal: aquel hecho ha quedado en el pasado, en la mente de las personas que lo vivieron, pero nada más... al menos hasta ahora.

Es el año 2031 y parece que una nueva tragedia está por ocurrir en Japón. Los protagonistas de la aventura serán un terrorista y una chica, **Shinmichi Mikoto**, quienes tienen una habilidad fuera de lo común: son capaces de ver el futuro, lo que les permite adelantarse y alterar el futuro a su conveniencia. Esto será vital para descubrir de qué trata la amenaza que acecha su pueblo.

Visualmente, **Time Travelers** es asombroso, por momentos parece una película debido a los ángulos de cámara tan dramáticos. Aún no se ha mencionado qué utilidad tendrá la pantalla táctil en esta novela gráfica con toques de RPG, pero seguramente los desarrolladores ya están trabajando en ello; tenemos plena confianza en Level-5. Por el momento es todo, no se tiene la fecha de su lanzamiento, pero creemos que no tardará mucho en ver la luz, seguro que se estrenará en 2012, te mantendremos informado.

Juegos así son los que hacen falta no sólo en Nintendo 3DS, sino también en todas las consolas; títulos que demuestren la capacidad de los estudios japoneses, que últimamente han pasado por una crisis.

TODO EN ACCESORIOS DE VIDEOJUEGOS PARA TI

compatibles con NINTENDO DS, PS3, PS2, PSP

Adicción al entretenimiento

Encuéntralos en:

Cinbuster, Best Buy, Palacio de Hierro, Liverpool, Soriana, Sears, Chedraui, Costco, City Club, Sam´s, Office Depot, Mixup y Gamers Paradise.

www.jmdistribuidores.com

* No incluye consolas ni controles, imágenes con fines ilustrativos y de promoción.

NDS OSI XL, Wii, XBOX 360 PSP Y PS3 (Wii y NDS es una marca registrada de Nintendo of America, XBOX360 es un marca registrada de Microsoft Corp, PSP Y PS3 es una marca registrada de Sony Computer Entertaiment)

Celebrando dos décadas a toda velocidad

Sonic Generations

Nintendo 3DS / SEGA

Son pocos los personajes a los que se puede dar el calificativo de ícono, requieren demostrar con varias versiones de sus juegos que realmente han provocado un cambio benéfico para la industria. Tal es el caso de **Sonic**, el famoso erizo de SEGA que para celebrar su cumpleaños número 20 han decidido regalarnos un viaje por la historia de ésta, su legendaria mascota azul.

Sonic Generations no es sólo un nuevo juego, se trata de un intento de la compañía por regresar esta serie a sus raíces ya que todo mundo sabe que las últimas adaptaciones en 3D no fueron lo que se esperaba, quedaron mucho a deber. Lo mejor fue **Sonic Rush** para Nintendo DS, obra en dos dimensiones que cautivó a miles de jugadores y en la cual se basaron para esta entrega, un gran acierto desde cualquier ángulo.

La historia del juego es simple: una fuerza maligna ha arrastrado a **Sonic** y sus fieles compañeros al pasado... Pretexto perfecto para que las nuevas generaciones puedan conocer los escenarios y estilo de juego de las primeras entregas que viéramos en consolas como Master System o Genesis. Incluso, la música es la misma, aunque claro está que se han agregado nuevos retos y peligros, pero la esencia de correr a toda velocidad evadiendo obstáculos ahí está, justo como hace 20 años.

Obviamente, también incluye niveles creados de manera exclusiva para este capítulo, que aprovechan de manera excelente el efecto en 3D de la plataforma a pesar de que el *gameplay* es en *Side Scroll*. Y ni qué decir de los enemigos finales, son enormes, cada uno con una manera particular para atacarte y defenderse, lo cual te obliga a pensar tu estrategia dos veces antes de intentar eliminarlo. **Sonic Generations** es un gran juego, lo mejor desde **Sonic Rush**, sólo esperamos que ahora SEGA se mantenga en esta línea y ya no vuelva a experimentar con la saga, pues tiene muchos seguidores.

© SEGA

En la pantalla táctil podrás ver el camino que has recorrido y así saber si estás cerca de llegar a la meta.

No sólo Oliver puede tirar con efecto

Inazuma Eleven

DS / Level-5

[illegible] visto grandes series de[illegible] en Japón, como **Captain** [illegible] (Súper Campeones), [illegible], **Prince of Tennis** o [illegible], pero una de las que [illegible] seguidores ha ganado en los [illegible] años es **Inazuma Eleven**, [illegible] basado en el futbol, muy al [illegible] de las aventuras de **Steve** [illegible] y **Benji Price**. Es decir, [illegible] espectaculares desde [illegible] que ni una muralla [illegible], situación que ha [illegible] de manera perfecta [illegible] para Nintendo DS.

[illegible] el realismo de **Pro** [illegible] o **FIFA**, ésta es la op[illegible] que estabas buscando ya [illegible] para empezar, no se trata [illegible] de un simulador, sino de un [illegible] bastante completo [illegible] muchas de la decisiones [illegible] levantar la copa no [illegible] dentro del terreno de [illegible], sino fuera de él, por lo que [illegible] dedar en explorar cada [illegible] hasta el último centíme[illegible] ocultan valiosos consejos [illegible] perderte.

No importa que no conozcas la serie de animación, el juego es muy bueno. Quedarás atrapado por su mecánica desde el primer momento; una gran opción para fin de año.

En la pantalla superior podrás ver el estado de tus jugadores; de esta forma, sabrás si es prudente que jueguen o si reservas sus energías para un momento de apremio. La estrategia siempre estará presente, así que piensa bien tu alineación; considera al rival, no siempre el mismo plan te arrojará iguales resultados. Pasemos a los aspectos técnicos. Los gráficos son sprites en 2D, pero con alto grado de detalle, identificas sin problemas a cada jugador. Esto vuelve muy rápidos los partidos, sin mencionar que cuando alguien realiza un disparo especial gozamos de animaciones en 3D que complementan cada partido, un detalle que se agradece, sobre todo de parte de los seguidores de la animación. Level-5 lleva años demostrando su nivel creando obras originales, y esto queda más que demostrado con **Inazuma Eleven**, un golazo.

[illegible] pensabas que los tiros [illegible] en **Los Súper** [illegible] eran exagera[illegible] espera a ver los que [illegible] preparado en este [illegible] para Nintendo DS.

Uno de los detalles más interesantes de este juego son los diálogos entre jugadores, no sólo pueden ser graciosos o emotivos, sino que al mismo tiempo te dan consejos valiosos que te ayudarán a vencer a los rivales en turno. Por tal motivo, debes estar atento a cada palabra.

¡Que nadie se quede sentado!

Just Dance 3

Ubisoft / Wii

Con todos los problemas que han atravesado los juegos musicales en el último año, nadie se esperaba que la serie de Ubisoft, **Just Dance**, se volviera el fenómeno que es hoy día: ha vendido millones de copias en todo el mundo. Pero la realidad es diferente, por fortuna su éxito está basando en el *gameplay*, en una experiencia diferente, no en mercadotecnia.

Si nunca has jugado **Just Dance**, debemos decirte que es un juego de baile diferente ya que aquí, a diferencia de lo que ocurre en **Dance Dance Revolution** o **Pump It Up**, no vas a utilizar tapetes para divertirte, sólo requieres del Wiimote para seguir las instrucciones que aparecen en pantalla. Ahora bien, sería muy divertido sólo mover el control de un lado a otro, así que el resto depende de ti: toda la coreografía tiene que salir de tu imaginación, claro está que te van a dar ejemplos, pero la improvisación es más divertida.

Aunque la mecánica de juego es muy divertida, no serviría de mucho si no se contara con temas populares del pop, situación que se mantiene en esta tercera parte, donde podremos disfrutar de canciones como **Pump It**, de The Black Eyed Peas; **California Girls**, de Katy Perry; **Dynamite**, de Taio Cruz, o incluso **What You Waiting For**, de Gwen Stefani.

El audio, como no podía ser de otra manera, es espectacular, ideal para amenizar cualquier reunión o fiesta con tu familia. Los gráficos son psicodélicos; es decir, con colores brillantes alrededor de las siluetas de los bailarines que veremos en pantalla. En pocas palabras, es otro gran trabajo de parte de Ubisoft, que parece haber encontrado en esta franquicia un concepto fresco, el cual esperamos no termine matando en poco tiempo. Activision puede platicarle mucho de eso.

Con este juego se acabaron los pretextos para la fiesta, todo mundo puede bailar y pasar un buen rato con sus amigos.

Como en todo juego musical, lo mejor para divertirse es bailar con muchas personas, hasta cuatro en tu Wii, cada uno con su propio estilo.

El ritmo es sensacional, cada tema te pondrá a bailar incluso si no tienes control de Wii en tus manos. En esto radica su éxito.

Regala Diversión,
Regala Nintendo

Wii™

THE LEGEND OF ZELDA™
SKYWARD SWORD

¡Disponible ya!

Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. © 2011 Nintendo. The Legend of Zelda and Wii are trademarks of Nintendo.

Nintendo

TOP 20

Para celebrar dos décadas de Club Nintendo, te tenemos una propuesta distinta en este espacio: recordaremos 20 juegos (sin orden específico) que han marcado un punto y aparte durante la existencia de la revista. Recuerda que también nos puedes enviar tu lista a la dirección: clubnin@clubnintendomx.com

Super Metroid

Nintendo / Super Nintendo

En 1994 Nintendo puso en nuestras manos la que sería la tercera entrega de **Metroid**, y recibió comentarios positivos tanto de los medios como de los jugadores. De hecho, no tardó en volverse Player's Choice. Su salto a la fama fue por su *gameplay* enfocado en la acción, la asombrosa historia y la calidad visual que sobresalía en esa época.

© Nintendo

Street Fighter II

Capcom / Super Nintendo

© Capcom

En 1991 ocurrió un verdadero parteaguas en la industria de los videojuegos, en especial en el género de peleas. **Street Fighter II** ha ganado un sinfín de reconocimientos, y muchos nos pasábamos horas en las Arcadias, pero un año después Capcom lanzó la adaptación a SNES, sorprendiendo a todos los fans. En la consola puedes usar el mismo personaje mediante un *cheat*.

GoldenEye 007

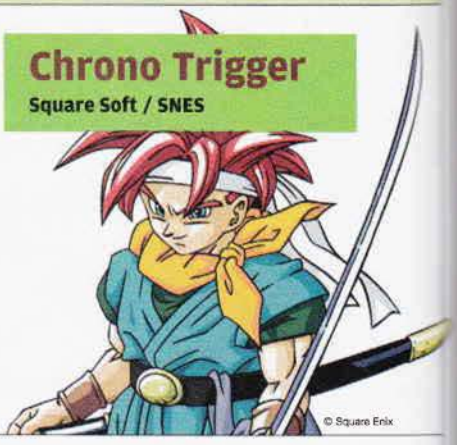
Rare / Nintendo 64

En la época en que se conjugaron los mejores juegos para N64, Rare llevó el nombre de **James Bond** a nuevas alturas con **GoldenEye 007**. Esta adaptación del filme homónimo llegó a obtener una puntuación perfecta por la crítica. Como dato curioso, una de las armas del juego, Klob, se llamó así en honor de Ken Lobb.

Chrono Trigger

Square Soft / SNES

Para muchos, entre los que nos incluimos, éste es el mejor juego RPG de todos los tiempos. La historia que creó Sakaguchi, en conjunto con la música de Nobuo Uematsu y el trazo de Akira Toriyama, es una pieza de colección que, además del SNES, ahora está en NDS.



© Square Enix

Super Mario 64

Nintendo / Nintendo 64

Se considera como el juego de Nintendo 64 más vendido. Además, resultó un verdadero cambio para el *gameplay* del plomero, pasar del *sidescroll* a un entorno plenamente tridimensional. Aquí, **Mario** recibía la voz de Charles Martinet. Para Japón, más tarde hicieron una reedición que sería compatible con el Rumble Pak.

© Nintendo

The Legend of Zelda: The Wind Waker

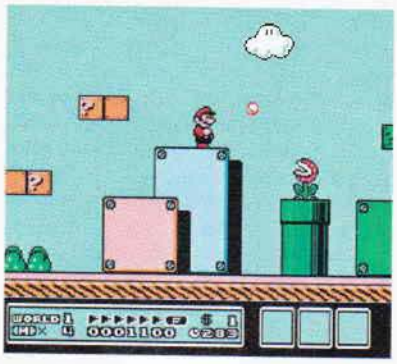
Nintendo / Nintendo GameCube

Luego del cambio visual de **Wind Waker** (respecto de lo visto en el Space World de 2000), la gente tenía críticas encontradas, pero al jugarlo y ver cómo se conjugaba lo visual con lo textual... se ganó una gran ovación.

Super Mario Bros. 3

Nintendo / NES

Se trata quizá del juego más aclamado de **Mario**. Aquí por primera ocasión apareció el traje de **Tanooki**, así como los hijos de **Bowser** y las flautas. Su popularidad fue tal que tuvo su propia serie animada (The Adventures of **Super Mario Bros. 3**), y claro, es referenciado en múltiples juegos, como en **Tetris DS**, **New Super Mario Bros. Wii** y más recientemente en **Super Mario 3D Land**. Si no lo has jugado, ¿qué esperas?



Killer Instinct

Midway-Rare- Nintendo / Arcade

Nintendo regresó a las Arcadias con **Killer Instinct**, desarrollado por Rare. Su éxito se debió a que salió de los parámetros convencionales de los juegos de pelea ofreciendo un *gameplay* simplificado y con combos espectaculares. Además, fue el primero en ocupar un Disco Duro.

Star Fox 64

Nintendo / Nintendo 64

El primer **Star Fox** tuvo su mérito. De hecho, bastante, pero en **SF64** Nintendo tuvo uno de sus mayores aciertos. Simplemente se trata de un juego que no pierde vigencia con el paso de los años; se juega fenomenalmente y conserva un nivel de *Replay Value* como pocos en la historia. Fue el primero de N64 en utilizar el Rumble Pak.

© Nintendo

Conker´s Bad Fur Day

Rare / Nintendo 64

En una época donde la gente pedía títulos con temáticas maduras, Rare puso a una simpática ardilla en una parranda hilarante que se convirtió en un juego capaz de parodiar diversas producciones y agregar sátira en cada una de sus líneas. Debido a su concepto y a la publicidad dirigida a la audiencia adulta, **Conker BFD** fue criticado y aclamado por igual. Causó tal controversia, que en Europa no fue distribuido por Nintendo, en su lugar lo hizo THQ.

Mortal Kombat II

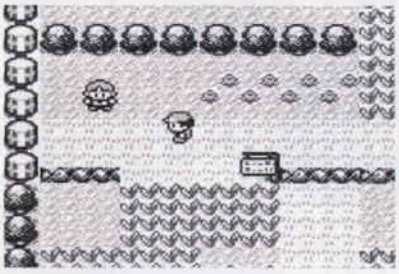
Midway / Arcade

¡Cómo no considerarlo un punto y aparte!, si debido a este juego surgió la ESRB. **Mortal Kombat** (1992) es uno de los títulos más destacados, su legado en el género de peleas dio vida a múltiples historias: llegó al cine, televisión, revistas y cómics, consiguiendo gran aceptación. La incorporación de los fatalities fue una de las piezas clave para llevarlo a la cima.

Pokémon Red and Blue

Nintendo / Game Boy

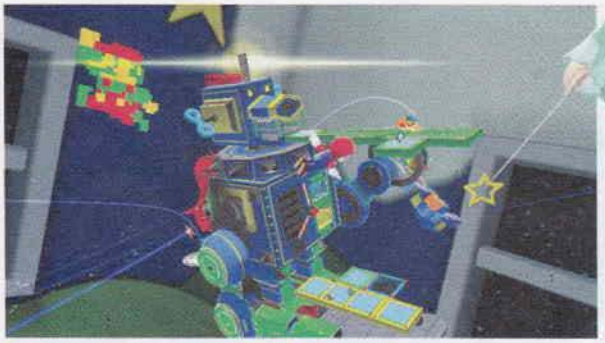
También conocidos en Japón como **Pocket Monsters**, estas criaturas surgieron en 1996 para convertirse en una de las franquicias más rentables en la historia de los videojuegos. Su efecto fue conocido como la "Fiebre Amarilla" (por el color de **Pikachu**) y ha sido llevada al cine en múltiples ocasiones, dando una lectura alterna a los hechos ocurridos en los videojuegos. Este 2011 se cumplieron sus primeros 15 años de éxito.



Super Mario Galaxy

Nintendo / Wii

Esta novedosa aventura propone un estilo de juego diferente y visualmente atractivo. Se puede decir que tuvo sus bases en lo que antes conocimos como **Mario 128**, demo del Space World para probar el hardware del GCN. Aquí por primera vez aparecía **Rosalina**, una bella princesa rubia cuya voz pertenece a Mercedes Rose.



Resident Evil 2

Capcom / Nintendo 64

Cuando pensábamos que el N64 estaba en su límite, Capcom, con apoyo de Angel Studios y Factor 5, lograron lo inimaginable: adaptar **RE2** al N64. Fueron 12 meses de intenso trabajo con un presupuesto limitado, pero la magia se hizo y extraordinariamente: cada uno de los escenarios y eventos del juego entraron en el cartucho. Además, incluye nuevos documentos de Umbrella, cambios de vestuario e incluso podías usar el Expansion Pak.

Donkey Kong Country

Nintendo / Super Nintendo

El impacto que ocasionó este juego no se puede comparar con nada, eran gráficos en ACM (medolado avanzado por computadora), algo nunca visto en 1994 y además para una consola de 16 bits. Los genios de RARE comenzaban su glorioso camino con Nintendo de la mano de esta obra maestra que es ahora un clásico.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Konami / Nintendo GameCube

Es uno de los mejores juegos de la historia, y su argumento es de los más respetables en un juego de video. A su llegada a NGC, no sólo se conservó su esencia dramática, sino que también mejoraron los gráficos e integraron elementos cinemáticos que aumentaron la emoción de cada evento. El desarrollo lo hizo la compañía Silicon Knights, que anteriormente lanzó su famoso **Eternal Darkness** para Nintendo 64.

© Konami

MarioKart 64

Nintendo / Nintendo 64

En SNES fue un éxito innovador, pero cuando llegó al N64 logró un pico difícil de superar. Se incorporaron nuevos personajes y pistas en las que el reto y la acción se encontraban en cada momento. La música fue creada por Kenta Nagata.

© Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Nintendo / Nintendo 64

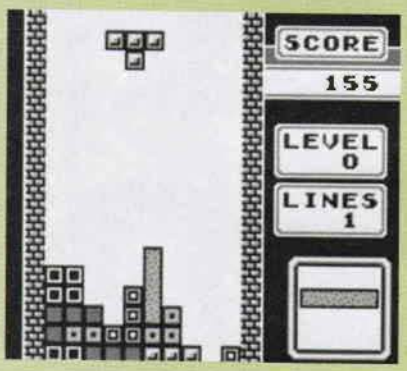
Ya con una base sólida de fans para **TLOZ**, Nintendo derrochó talento para dar vida a **Ocarina of Time** (1998), que ha sido catalogado por la crítica como un juego perfecto. Aquí, por primera ocasión veíamos templos inundados, así como acertijos más elaborados. Este título también causó controversia por algunas piezas musicales que se interpretaron como musulmanes, así como por la sangre; estos detalles fueron luego modificados en una revisión.

© Nintendo

Tetris

Nintendo / Game Boy

Todos -o casi todos- en algún momento jugamos **Tetris**, ya sea en Arcadia, NES, Game Boy u otro sistema. Pero, sin duda, la versión portátil tuvo un punto importante pues se convirtió en comodín para entretenerse en los viajes. Sin objeciones, una de las franquicias más simples y de mayor éxito.



Final Fantasy III

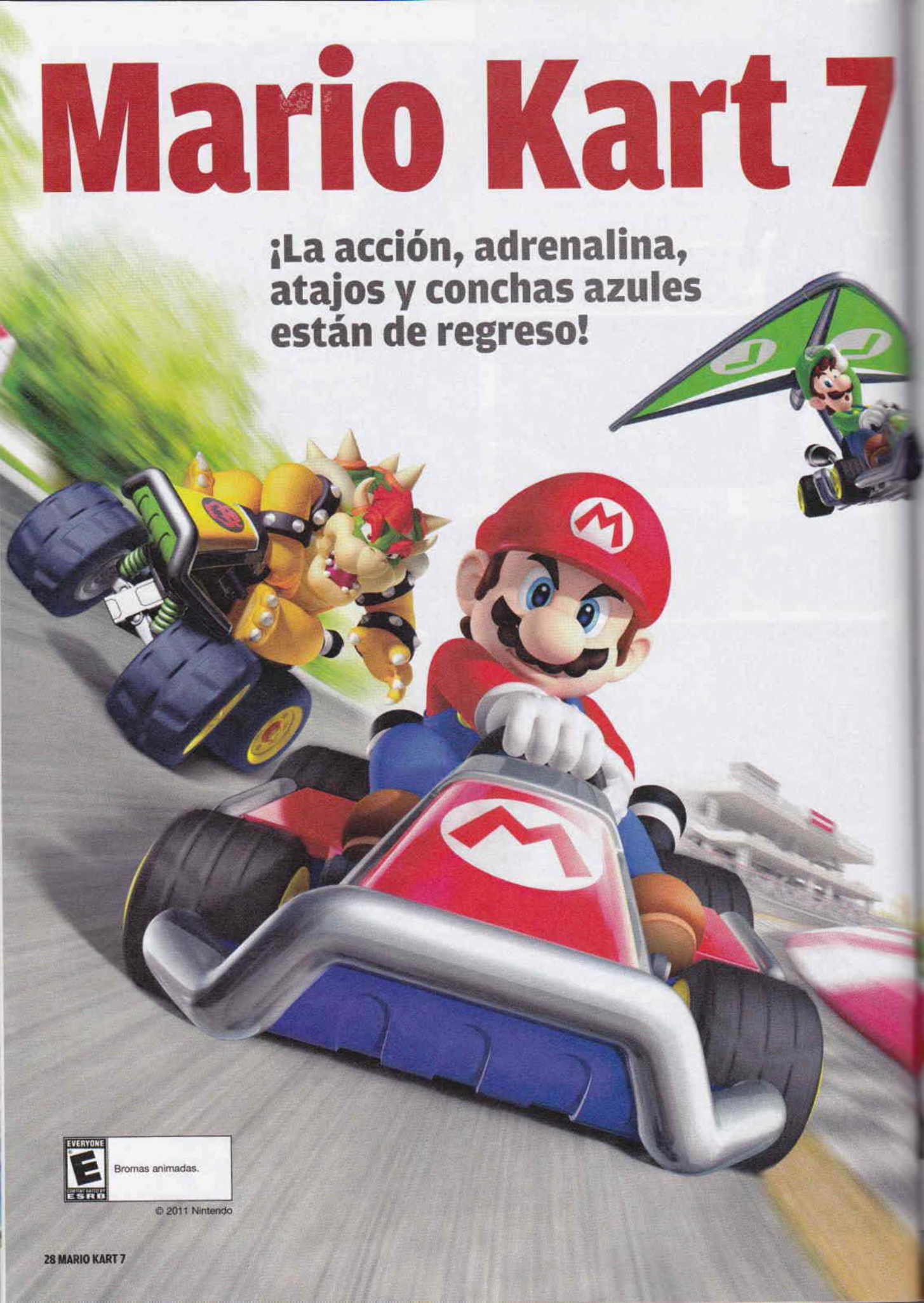
Square Soft / Super Nintendo

Todo fan de los RPG debe jugar, por lo menos una vez, esta entrega. Se trata de una de las mejores historias de **Final Fantasy** que se conjuga con un maravilloso *cast* de personajes bajo la dirección y guión de Hironobu Sakaguchi. Por supuesto, Yoshitaka Amano se encargó del diseño de personajes y Nobuo Uematsu de musicalizar todas las escenas para transmitirnos toda una serie de sentimientos y emociones.

© Square-Enix

Mario Kart 7

¡La acción, adrenalina, atajos y conchas azules están de regreso!



© 2011 Nintendo

La séptima entrega de esta serie promete ser la mejor para consolas portátiles.

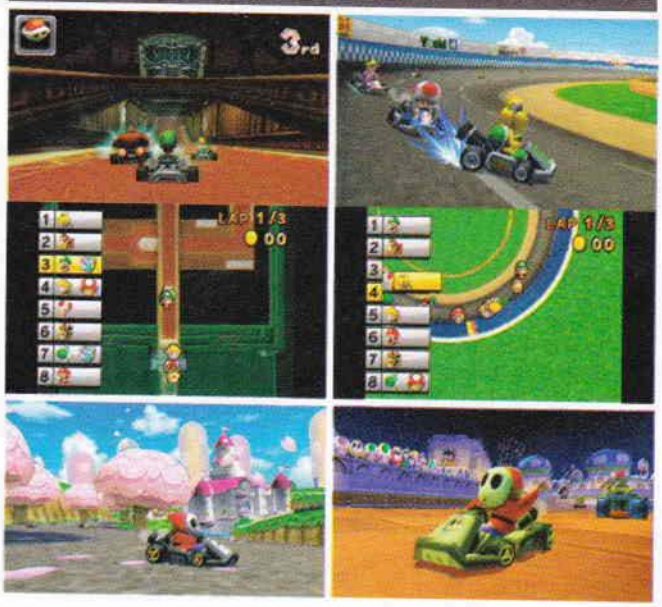
Se anunció hace ya más de un año junto con la consola, momento desde el cual se volvió uno de los juegos más esperados para Nintendo 3DS. **Mario Kart** en su séptima entrega estaba en desarrollo y prometía, como siempre, ofrecer un reto distinto: renovar la serie, y lo logra de manera sobrada; un clásico instantáneo.

Se han agregado varios personajes nuevos para las carreras. Seguro que uno de los favoritos será **Metal Mario**, no sólo por su singular textura, sino también porque su estabilidad y velocidad lo vuelven un competidor de cuidado.

Sólo uno puede ganar, pero todos se divierten igual

Actualmente es muy común ver este tipo de juegos en todas las consolas que existen; de hecho, hace un par de generaciones se dio un *boom* impresionante, no había caricatura que no tuviera su juego de *Karts*. Este subgénero lo creó Nintendo en el Super Nintendo, allá por 1992, cuando apareció la primera entrega. Fue todo un fenómeno, de hecho, la secuela, destinada para Nintendo 64, está catalogada como uno de los mejores juegos de todos los tiempos y estandarte de la franquicia de La Gran N.

En esta entrega, **Mario Kart 7** se han planteado nuevos elementos; por principio de cuentas, además de los *Karts* tradicionales, tendremos otro tipo de bólidos para terminar las carreras, pero si aún así no estamos conformes con la elección, no hay ningún problema, podremos editarlos y cambiar elementos como las llantas, que al momento de la acción nos dará mayor resistencia o velocidad, un factor a considerar cuando se quiere llegar en primer lugar.



Al igual que en la versión de Nintendo DS, la pantalla táctil te va a servir como un radar, de este modo lanzar los ítems a los competidores que se encuentran cerca de superarte, no te va a costar trabajo, así que tómalo en cuenta para todas tus carreras.

Los ítems más peligrosos

Rayo: Su poder es devastador, alcanza a todos los corredores en pantalla reduciendo su velocidad de manera significativa, por lo que si te aparece uno como ítem, lo mejor es intentar recuperar algunos puestos y después usarlo para asegurar un buen lugar.

Hongo dorado: Ideal para usarse en rectas, ya que de lo contrario terminarás en un abismo. Ahora bien, si te encuentras en un camino lleno de lodo, utilízalo para salir de la trampa o para cortar camino hasta la recta.

Concha Azul: Al lanzar esta concha, automáticamente va contra el primer lugar y no hay nada que lo pueda evitar. Si tú eres la víctima, lo mejor que puedes hacer es intentar acercarte a otros competidores, no importa si es necesario ir en reversa.

JUGADORES 1-8

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Carreras**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★½ SONIDO ★½ VARIEDAD ★★ REPLAY VALUE ★★

RANKING CN 9.0

La primera vez que **Mario Kart** llegó a una consola portátil fue en 2001, para Game Boy Advance con **Super Circuit**, un título con gran reto en el que se podía competir con otros cuatro corredores con ayuda del cable link, situación que lo volvió bastante recomendable para las retas de fin de semana o para los ratos libres.

Por suelo, mar y tierra

En **Mario Kart Wii** vimos la aparición de las motos (que si bien muchos preferimos los *Karts*, ese es otro asunto), ahora en esta parte tendremos modificaciones para nuestros vehículos, pero no nos referimos a turbos o colores, sino verdaderamente cambios útiles dentro de la competencia. Se trata de un planeador incluido en cada *Kart*, que nos permite aterrizar de manera lenta y precisa en diferentes terrenos. Esto, aunque de entrada parece que nos quita segundos valiosos, es la llave para encontrar decenas de atajos; todo está en que seamos observadores al momento de estar en las nubes. Para entrar en partes cubiertas por agua, un propulsor extra nos hará sentir como si estuviéramos en tierra firme, al igual que con el planeador. Tienes que estar atento a la estructura de las pistas, en ocasiones un agujero lejos de representar un atraso puede ser la ventaja que necesitabas. Este tipo de mejoras siempre provocan dudas, incertidumbre, pero podemos asegurar que estos cambios son perfectamente justificados, vuelven el *gameplay* más profundo.

Siempre tienes que pensar dos veces el lugar o momento en que utilizarás un ítem; así sea una concha verde, puede cambiar el curso de la carrera.

Corría 2007 cuando salió **Mario Kart Arcade GP**, desarrollado en conjunto por Namco y Nintendo, como su nombre indica fue destinado al mercado de las Arcadias, específicamente en Japón. Una de las características principales de esta obra es que cada cabina de juego contenía una cámara con la cual se toma una foto de los competidores, así todos los rivales podían ver al resto de los participantes.

Si no puedes llegar en primer lugar... ¡que el resto tampoco lo haga!

En **Mario Kart** la estrategia forma parte importante en las carreras, pero no nos referimos solamente a donde frenar y donde usar los miniturbos, sino al uso de los ítems que nos dan las cajas de premio. Como no podía ser de otra manera, estarán presentes los clásicos como las conchas rojas, la estrella y la temida concha azul que termina con las esperanzas de cualquiera en cuestión de segundos. Pero también se han agregado algunos nuevos, como la cola de **Tanooki**.

Si alguna vez jugaste **Super Mario Bros. 3** (si no lo has hecho, descárgalo ahora mismo para tu Wii en Consola Virtual), conoces

Desde luego que también se disfrutará de manera local con tus amigos, no sólo en las pistas, sino también gracias a las funciones que se han agregado para *SpotPass* y *StreetPass*, que vuelven **Mario Kart 7** una de la experiencias más completas que podemos disfrutar en Nintendo 3DS.

Las monedas regresan en esta entrega. Su primera aparición fue en el Super Nintendo; sirven para ganar velocidad.

Demuestra que mereces el primer lugar

Mario Kart 7 es la evolución perfecta de la franquicia, sin perder la esencia que tanto la ha caracterizado: controles simples y pistas desafiantes. Realmente no se puede pedir más a este juego, en su concepto es el mejor, podrán salir miles de clones, pero el rey siempre será **Mario Kart**. Y en esta edición llega por la puerta grande, como un ganador, en todo lo alto, demostrando lo que el sistema es capaz de ofrecer. No lo pienses, este título no necesita recomendación, es el pretexto ideal para comprar tu Nintendo 3DS si no lo tienes aún, la diversión que te ofrece es infinita.

Cada corredor tiene sus ventajas. Antes de entrar a las competencias, revisa cada una de ellas.

Las pistas retro no podían quedarse atrás, tendremos incluso de N64.

perfectamente lo que es el traje de Tanooki, pero si no es así, te explicamos rápidamente. Se trataba de un ítem que te permitía volar o caer con suavidad gracias a la cola de mapache con la que contaba la misma que ahora disfrutas en **Super Mario 3D Land**), pues bien, en **Mario Kart 7** lógicamente no tiene las mismas funciones, pero te ayuda a dar un "colazo" a los competidores cercanos; es ideal para cuando tienes un corredor ligero y **Bowser** o **Donkey Kong** pretenden sacarte de la pista.

Los clásicos corredores, como **Peach**, **Mario**, **Luigi** y **Bowser**, no podían quedar fuera, pero esta vez tendrán competencia: han llegado nuevos retadores, como **Metal Mario** y **Shy-guy**, por lo que obtener un lugar entre los primeros tres será más complicado que nunca, sobre todo si tomamos en cuenta las partidas en línea... Así es, contaremos con esta opción para participar hasta con ocho jugadores más en el mundo, todo dentro de un menú muy parecido a lo que pudimos ver en Wii; por lo tanto, vete preparando para largas jornadas en esta opción con tus amigos.

RANKINGS

Master:

Los juegos de **Mario Kart** son los únicos de carreras que me gustan, eso de dar vueltas en círculos como en otros títulos de corte tradicional no es para mí. Aún disfruto mucho de las retas en Nintendo DS y Wii, lo que habla de la vigencia que tienen estas obras. De **Mario Kart 7** no espero menos, seguro será el mejor en portátiles, sólo deseo que no surja algún problema como el famoso "snaking" de NDS, que si bien no estoy en contra, quita emoción a las carreras. ¿Mis pistas favoritas? Como siempre, los *remakes* de la entrega de Nintendo 64, ahora con ocho participantes al mismo tiempo es la locura. Simplemente, es un título que por nada puede faltarte.

Crow:

Aún recuerdo la primera incursión de esta saga en portátiles, honestamente no fue tan buena como yo hubiera querido, pero con la edición de Nintendo DS se corrigieron todos los detalles negativos y quedó una obra maravillosa. Ahora, en N3DS, no sólo conseguimos ese mismo buen *gameplay*, sino que también se suman elementos visuales superiores a los del Wii y apoyados por la tercera dimensión que, cabe destacar, no molesta en ningún momento y se aprecia muy bien incluso con movimiento. Los puntos más atractivos son la variedad de personajes y competir en aire o agua, sin mencionar el excelente juego en línea, en el que te mantendrás durante horas.

Panteón:

Los juegos de la serie **Mario Kart** están dentro de mis favoritos del género de carreras; las emocionantes competencias se tornan por demás divertidas y violentas gracias a sus poderes, a la genialidad de sus pistas y a todos sus elementos que los han convertido en clásicos en todos los sistemas en los que han llegado (a excepción del de GBA, que dejó mucho que desear...). Ahora tenemos una entrega más de la franquicia y creo que puedo decir que es de las mejores, junto con la de Nintendo DS y la del Nintendo 64. Simple y sencillamente no puedes dejar de tenerlo, es una opción garantizada que no puede faltar en tu colección, especialmente si te gustaron los anteriores.

SPIDER-MAN EDGE OF TIME

Ayuda a los héroes a evitar que **Walker Sloan** destruya el mundo.

En los últimos años los títulos de **Spider-Man** no habían logrado la aceptación que un superhéroe de tal altura merece. El desarrollo de los juegos se había vuelto repetitivo, monótono y falto de carisma, pues se encasillaron en una fórmula que sólo mostraba ligeros cambios en cada nueva edición. Por suerte, Activision tuvo a bien cambiar de estudio de desarrollo y dejó el proyecto **Spider-Man** en manos de la compañía canadiense **Beenox** (a quienes ya ubicábamos por su trabajo en **Guitar Hero Smash Hits** o **Quantum of Solace**), siendo **Shattered Dimensions** su primer trabajo con el arácnido. ¿El resultado? Una de las mejores historias hasta la fecha, así que era lógico que **Beenox** diera continuación a la serie ahora con **Spider-Man: Edge of Time**, destacando su calidad tanto en Wii como en Nintendo 3DS.

La vida de **Parker** está en tus manos...

Todo inicia con una ojeada hacia la gran batalla que sostiene **Spider-Man (Peter Parker)** y **Anti-Venom**; sorprendentemente, el otrora enemigo del arácnido -quien ya se había reformado- se pone nuevamente en su contra y usará toda su fuerza para tratar de aniquilarlo. En el futuro, **Miguel O'Hara (Spider-Man 2099)** investiga al científico de **Alchemax**, **Walker Sloan** y descubre que **Sloan** planea viajar al pasado para fundar su compañía antes de que ocurriera originalmente, afectando así la cronología mundial por completo. **O'Hara** llega justo en el momento en que **Sloan** entra al portal, pero no logra detenerlo, así que decide adentrarse en ese viaje temporal, quedando atrapado en el espacio-tiempo y teniendo visiones de cómo **Anti-Venom** eliminaba a **Parker**. Poco después, **O'Hara** logra salir del portal para darse cuenta de los cambios brutales que ha tenido Nueva York, convirtiéndose en una ciudad decadente, así que rápidamente utiliza el ADN de **Parker** (que mantenían almacenado en la compañía) para crear un enlace mental con **Parker** para contactarlo a través del tiempo y advertirle sobre lo que le podría ocurrir con **Anti-Venom**. Sin embargo, **Peter** sigue adelante y decide investigar, llegando hacia su destino: la cima del edificio de la compañía Alchemax, donde lo esperan **Anti-Venom**, **Dr. Octopus** y **Sloan**.

JUGADORES 1

Compañía: **Activision-Blizzard** / Desarrollador: **Beenox** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · REPLAY VALUE

RANKING EN 8.0

Conoce tus poderes

Durante tu aventura deberás coordinar los ataques de los héroes para devolver la situación a su estado original. Ambas líneas de tiempo se intercalarán y te darán momentos de acción climática y, por supuesto, interactuando con personajes y villanos de dos tiempos diferentes, como **Anti-Venom**, **Rhino**, **Dr. Octopus**, **Atrocity**, **Shocker**, **Arcade** y **Menace** (Universo Amazing); **Walker Sloan**, **Black Cat**, **Big Wheel** y **Overdrive** (Universo 2099). Para vencer este reto, necesitarás valerte de las habilidades de **O'Hara**, como sus poderosos ataques, mejoras futuristas y acrobacias que desafían la gravedad. O las técnicas evasivas de **Parker**, así como sus tácticas de combate o mejoras de su lanzatelaraña.

Las voces han sido perfectamente cuidadas para presentar las mejores expresiones en cada escena.

Disfruta la batalla en tercera dimensión

Por supuesto, Beenox también participó en la adaptación para el Nintendo 3DS, y vaya sorpresa que nos llevamos pues en cuestiones como *gameplay* o gráficos está a muy buen nivel comparado con la versión de Wii. De hecho, la historia es exactamente la misma y no le restaron misiones o personajes. Otro de los puntos importantes es el efecto tridimensional, ya sea que lo juegues con o sin esta función, disfrutarás de una grata experiencia. Pero al activar el 3D quedarás inmerso en un mundo que literalmente toma otro nivel de profundidad, superando a muchos de los títulos actuales que no aprovecharon al máximo esta cualidad del portátil de Nintendo.

El combate inicia, y justo antes del fatal desenlace, **O'Hara** logra salvar a su colega mandándolo al futuro para curar sus heridas, pero él queda atrapado en el pasado. Ahora, ellos lucharán en diferentes épocas, y provocarán un sinfín de situaciones de acción intensa.

Descubre la combinación de ataques ideal, pero recuerda que es diferente para ambos personajes.

La interacción de ambos universos

Spider-Man: Edge of Time se podría considerar como uno de los mejores trabajos para la franquicia de **Spider-Man**. Por el lado del *gameplay* tendrás un título de acción constante que se realiza a través de movimientos simples pero contundentes y que, al combinarlos, generan una serie de combos que lucirán magníficos en lo ancho de tu pantalla. De hecho, la jugabilidad es similar a **Shattered Dimensions**, por lo que si ya jugaste esa entrega, de seguro te sentirás como pez en el agua en cuanto comiences esta nueva historia. Visualmente nos agradó la ambientación, cómo se ve la transformación de las eras dependiendo de los cambios, así como la agilidad de las animaciones y efectos, que hace que parezca que estás viendo un programa de televisión sumamente interactivo.

¿Sabías que...?

1.- Al completar ciertos objetivos dentro del juego ganarás puntos de experiencia útiles para cambiarlos por mejoras para tus habilidades (**Parker** y **O'Hara**). ¡Aprovéchalos al máximo!

2.- Los poderes clásicos de cada personaje serán de mucha utilidad para completar tus misiones. Por un lado, Parker tendrá el denominado sentido arácnido, que le dará la cualidad de desplazarse a gran velocidad para aniquilar a sus rivales sin que ellos ofrezcan resistencia. En el caso de **O'Hara**, podrá crear réplicas de sí mismo para confundir a sus oponentes.

3.- El argumento de **Spider-Man: Edge of Time** fue desarrollado por Peter David, un talentoso escritor de la compañía Marvel Comics. Aquí verás giros inesperados en el argumento; además, una función especial de imagen superpuesta que mostrará los cambios ocurridos de un universo a otro a través de tus acciones. Suena bien, ¿no?

La pantalla táctil, en ciertos momentos, se complementa con la superior para ofrecer imágenes de ambas épocas. Por ejemplo, mientras luchas intensamente usando a **Peter Parker** en la pantalla superior, todo lo que él cambie en el pasado tendrá efecto en el futuro; parte de ello lo podrás observar al instante en la pantalla inferior (táctil). Así te darás cuenta de inmediato cómo vas torciendo el espacio-tiempo y cuáles serían las consecuencias de tus decisiones.

RANKINGS

Master:

Desde la primera entrega para Nintendo GameCube de este personaje, quien por cierto es mi favorito en cuanto a cómics, no había disfrutado tanto de uno de sus juegos. Con **Edge of Time** olvidas toda la frustración que te causó la tercera entrega para Wii (para mí, uno de los peores juegos de superhéroes que hayan aparecido jamás). La acción es constante, pero lo mejor de todo es que los movimientos no son nada complicados de marcar, lo cual te ayuda a sacar provecho del escenario y las situaciones que ahí se generan. Por si fuera poco, la historia es muy buena, un viaje en el tiempo para defender el destino de los habitantes de la Tierra. Una obra que debes conocer.

Crow:

Spider-Man: Edge of Time es un título que luce muy bien ya sea que lo juegues en Wii o Nintendo 3DS. Cuenta con múltiples combinaciones de ataques que debes aplicar con cada oleada de enemigos que encuentres a tu paso. Por supuesto, el nivel de dificultad irá en incremento y las luchas con los jefes de escenario demandarán aún más de tus habilidades, mismas que podrás mejorar con la experiencia. Tu sentido arácnido te mantendrá al tanto de los peligros circundantes, pero también necesitarás de tu lógica para resolver ciertos retos. Sin lugar a dudas, es una opción muy acertada (por su historia y *gameplay*) seas fan o no de **Spider-Man**.

Panteón:

Para ser sincero, los juegos de **Spider-Man** ya se están pareciendo a los de **Dragon Ball Z**, pues ya han salido tantos y tantos que la verdad ya no sabes ni cuál jugar. El juego en sí no es malo, al contrario, es bastante bueno (mejor que otros que salieron anteriormente), pero el controlar a **Peter Parker** columpiándose entre los edificios una vez más tiende a aburrirte porque sinceramente, yo creo que ya fueron demasiados juegos basados en el "Amigable Vecino". Si eres un gran fan de este personaje, no te lo puedes perder; pero si ya vez telarañas hasta en la sopa, además de ponerte a sacudir tu casa, te recomiendo mejor que vayas por la más nueva entrega de **Mario Kart**.

La lucha por el honor y respeto está a punto de comenzar en esta gran aventura para Nintendo 3DS.

SEGA retoma la historia de su poderoso ninja Shinobi

Al final de la década de 1980 ya se tenía un dominio más definido del desarrollo de los videojuegos. Con ello, surgieron franquicias que continúan vigentes sin importar el paso del tiempo, pero lo mejor de todo es que evolucionan aprovechando las ventajas tecnológicas en beneficio del *gameplay* o de la espectacularidad visual ofrecida en este caso por las cualidades únicas del Nintendo 3DS, recreando escenarios con fondos en movimiento que dan vida a las historias más espectaculares que hayamos visto. Así, bajo estos mismos términos, SEGA nos presenta **Shinobi**, la más reciente aventura del ninja justiciero, que está disponible para Nintendo 3DS desde mediados de noviembre.

EVERYONE E ESRB Violencia animada.

© 2011 SEGA

Conviértete en un guerrero legendario

En **Shinobi** se describe la historia de **Jiro Musashi**, líder del clan Oboro y padre de **Joe Musashi** (el héroe en las primeras historias de esta serie), quien fuera traicionado por uno de sus mejores amigos, orillándolo a enfrentar a un siniestro clan antiguo que desplegará sus fuerzas a través de múltiples escenarios. En la mayor parte del juego deberás valerte de los botones para realizar las distintas acciones, pero ocasionalmente necesitarás presionar en ciertos puntos de la pantalla táctil para activar nuevas funciones. El sistema principal de juego permanece muy apegado al concepto original, se basa en la idea de *Sidescroll* para cruzar los diferentes escenarios; claro, aplicando efectos tridimensionales o de profundidad para sobresaltar el diseño de cada uno de los niveles. Sin embargo, una de las cualidades que se agregan a esta edición es el nuevo sistema de combos, que combinan ataques acrobáticos, devastadores o grupales; dependiendo de la situación, será el tipo de combo que deberás utilizar. De esta manera, podrás aniquilar a más enemigos en pantalla sin realizar tantas acciones.

El nivel de dificultad de los retos adicionales va de novatos a expertos reales.

JUGADORES 1

Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **Griptonite Games** / Categoría: **Acción/Aventura**

GAMEPLAY ★★½ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★½ REPLAY VALUE ★

RANKING EN◇ 7.0

[illegible]ena y aprende!

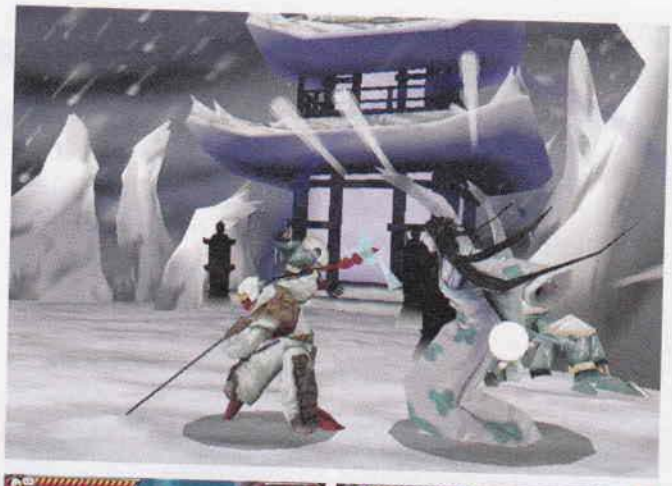
[illegible] que tus ataques no con[illegible] el daño que te [illegible] sea momento [illegible] de los poderes mágicos [illegible]shi. De esta forma, [illegible] sus puntos débi[illegible]mente sin que se vuel[illegible] enfrentarlos. Al [illegible] escenario, y como en [illegible] tradicional, enfrentarás [illegible]go que supera drásti[illegible] de cualquiera que [illegible] a lo largo de la misión [illegible] su potencial irá en [illegible] conforme progreses en [illegible]. Pero no te preocupes, [illegible] tus habilidades de [illegible] poder para enfrentar [illegible]ículo.

¿Sabías que...?

[illegible] Ohba fue el encargado [illegible] de personaje de **Shinobi**, [illegible] a **Joe Mussashi**, quien [illegible] protagonista de las primeras [illegible] pues en esta última para [illegible] 3DS será su padre quien [illegible]ación.

[illegible] a gran fama de **Shinobi**, [illegible] en 1990 el juego [illegible] **Shinobi World**, un [illegible] donde **Alex**, el protago[illegible] el rol de **Joe Musashi**, [illegible] versión interesante para [illegible] ambas franquicias.

[illegible] fue desarrollado por [illegible] Games, quienes también [illegible] de **Captain America** [illegible] (NDS), **Green Lantern:** [illegible] **Manhunters** (Wii/NDS/ [illegible] **Spider-Man: Shattered** [illegible] (NDS) y muchos otros [illegible] trabajos te podrás [illegible] del concepto creativo, [illegible] visual que podrás disfru[illegible] Shinobi.



Durante las misiones deberás enfrentar a todo tipo de retos para superar rivales. Puede ser difícil pero lo lograrás.

¡Conviértete en todo un ninja!

No sólo se trata de completar las misiones, sino que también deberás dominarlas y volverte un maestro en las artes ninja. De hecho, otro de tus objetivos será masterizar el nuevo estilo de combos; además, serás retado para completar una serie de eventos que te darán acceso a nuevos mapas para conquistar, en los cuales necesitarás ingresar constantemente para obtener el máximo de nivel y puntuación. Lo mejor de todo es que el juego graba tus acciones para que más adelante las vuelvas a revisar y aprendas de tus errores, puliendo tus combos y encontrando las debilidades de tus enemigos para canalizar todo tu poder ninja y destrozar hasta la defensa más poderosa. Claro, esto lo podrás hacer a través del sistema StreetPass del Nintendo 3DS, así que no apagues tu consola ya que nunca se sabe cuándo te encontrarás a un ninja dispuesto a enfrentar nuevos retos.

Shinobi está disponible desde el mes de noviembre, así que no te lo pierdas, ¡vale mucho la pena!

RANKINGS

Master:

Una de las sagas clásicas de SEGA por fin está en Nintendo 3DS. **Shinobi** regresa por la puerta grande con esta gran adaptación en la que lejos de ser un juego de acción lateral, como hay cientos, utiliza las ventajas de la plataforma para lograr escenarios con estructuras complejas en las que nuestros reflejos serán la única herramienta que tendremos para salir adelante. Una verdadera joya que viene a ser la cereza en el pastel para un catálogo que desde hace ya algunos meses resulta brillante. Gráficamente es una propuesta interesante, que luce bien con o sin el efecto de tercera dimensión. Lo que más me agradó fue la variedad de escenarios y los novedosos ºcombos.

Crow:

Si hablamos de títulos de SEGA con tradición, es obligado mencionar **Shinobi**, que ahora llega al Nintendo 3DS para retomar el concepto clásico de los títulos en *Sidescroll*, pero agregando elementos contemporáneos que le dan frescura y variedad, para conquistar a los nuevos jugadores. Por supuesto, una de las ventajas es la facilidad de realizar distintos combos y acciones de combate, que se ven enaltecidas a través del efecto tridimensional. Visualmente es una propuesta interesante que hace notar la profundidad de los elementos del escenario. Lo que más me agradó fue que retomaran elementos de los títulos clásicos, siendo una verdadera continuación del concepto original.

Panteón:

¿Quién hubiera pensado hace varios años que el legendario ninja de SEGA, **Shinobi**, llegaría a los sistemas de Nintendo, con toda la acción que lo caraterizó y lo convirtió en uno de los grandes clásicos de antaño? En un tiempo en donde los juegos tienden a ser repetitivos, todavía hay licenciatarios que se atreven a ofrecer algo diferente que nos haga emocionarnos por su buen modo de juego, historia y calidad en general. En lo personal, a mí me gustaron mucho los juegos de esta serie cuando salieron hace ya varios años, y me emociona poder volver a jugar una entrega más de **Shinobi** que estoy seguro que agradará tanto a los veteranos del control, como a los más jóvenes.

FORTUNE STREET

A veces se gana; otras, se pierde, pero lo importante es... ¡volverte rico!

Bromas animadas.

© Square Enix / Nintendo

La estrategia será tu carta fuerte para ser el ganador en este excelente juego.

Nintendo ha estado guardando la salida del siguiente **Mario Party**, pero no por eso ha descuidado el género de los tableros. Hemos podido disfrutar de **Wii Party**, al que ahora debemos sumar **Fortune Street**, un desarrollo en conjunto con Square Enix que dará mucho de que hablar por su divertida mecánica y conocidos personajes.

Los héroes que te han acompañado en historias llenas de magia y fantasía están disponibles.

Comienza tu ascenso en la vida

Por principio de cuentas debemos decir que aunque este es un juego de tablero en toda la extensión de la palabra, tiene muchas diferencias respecto de la serie **Mario Party**. De hecho, no recordamos otro título que recientemente maneje este concepto en un videojuego. Aquí el objetivo no es buscar la ubicación de la estrella, lo que necesitas para ganar es hacer dinero, tener propiedades, tal cual un juego de **Monopoly** o **Turista Mundial**. Cada tirada de dados te mandará a casillas con retos y actividades diferentes, pero al mismo tiempo con la opción de comprar para que cuando otro participante caiga ahí, tenga que pagar una cuota... Ahora que si lo conveniente es vender, tendrás que hacerlo, todo depende de el tipo de estrategia que estés implementando.

Si prefieres identificarte con los personajes, puedes seleccionar a los Mii que tengas en la consola.

JUGADORES 1-4

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Square Enix** / Categoría: **Tablero**

GAMEPLAY GRÁFICOS SONIDO VARIEDAD REPLAY VALUE

RANKING EN◇ 7.5

Elige a tu héroe

[illegible] te estabas preguntan- [illegible] de especial un juego [illegible] por Nintendo y Square [illegible] Pues bien, la sorpresa está en [illegible] que puedes selec- [illegible] que tendremos a nuestra [illegible] a leyendas como **Mario**, [illegible] **Bowser**, o bien a los gla- [illegible] de una de las sagas RPG [illegible] del mundo, como lo [illegible] **Quest**. Ahora bien, si de [illegible] te agrada ni uno, también [illegible] alternativa de elegir al Mii [illegible] hacerlo millonario... [illegible] vagabundo; claro, todo [illegible] de tu inteligencia al jugar.

[illegible] se realizan estas partidas [illegible] además de que pueden [illegible] incluso días, sin men- [illegible] cansado que es guardar [illegible] piezas, muchas personas [illegible] en su totalidad las [illegible] las que se rige el juego. [illegible] en **Fortune Street** se han [illegible] los perfiles para que cual- [illegible] persona pueda participar sin [illegible] uno con reglas sencillas [illegible] prácticamente todo será [illegible] y cobrar, al mismo tiempo [illegible] los jugadores experimen- [illegible] tiene uno completo, donde [illegible] en cada tirada el desti- [illegible] fortuna está en juego.

¿Sabías que...?

- En América es una serie nueva, [illegible] tiene años de conquistar [illegible] japoneses, con el nombre de [illegible] **Street**, siempre desarrolla- [illegible] por Square Enix, comenzando en [illegible] y ahora en Wii.
- Aunque este *Crossover* es el más [illegible] de la serie, han apare- [illegible] otros para diferentes consolas, [illegible] los protagonistas pertenecen, [illegible] de la serie **Dragon Quest**, a [illegible] **Fantasy**.
- El NDS también tuvo una versión [illegible] en 2007, donde las mas- [illegible] de ambas compañías engalana- [illegible] portada, **Slime** y **Mario**.

En total son más de 15 tableros, cada uno con sus atractivos y peligros, que vuelven las partidas más interesantes. Recuerda que si deseas conocer bien la estructura de la arena, ésta siempre se estará desplegando en la parte inferior izquierda de la pantalla, para que puedas planear bien tu ruta ya sea para no pagar o para quedarte con los mejores sitios.

Un vistazo rápido a los tableros puede ayudarte a tener mejores ingresos. Saber dónde están los rivales siempre será de gran ayuda.

Una opción que se agradece bastante es la de juego en línea, pues no es muy común verla en este tipo de géneros. Pero para regocijo de todos, **Fortune Street** nos da la posibilidad de mostrar a todo el mundo que podemos controlar el destino financiero de varias instituciones fácilmente... al menos en nuestro Wii.

Lo mejor de dos mundos en un tablero

Nadie esperaba la presentación de este juego, eso es seguro, pero ahora que ya está listo para ver la luz en Wii podemos afirmar que es una buena opción para ampliar tu catálogo. Será pieza importante en las reuniones con tus amigos, pero aún más importante es el hecho de que a pesar de que estés solo en tu casa podrás conectarte con otras personas para que tu destino gire junto a los dados. Square Enix y Nintendo siguen trabajando juntos; en el futuro cercano esperamos grandes sorpresas con esa alianza.

La variedad es la principal característica de esta obra que llega a Wii en el momento justo para divertirnos.

RANKINGS

Master:

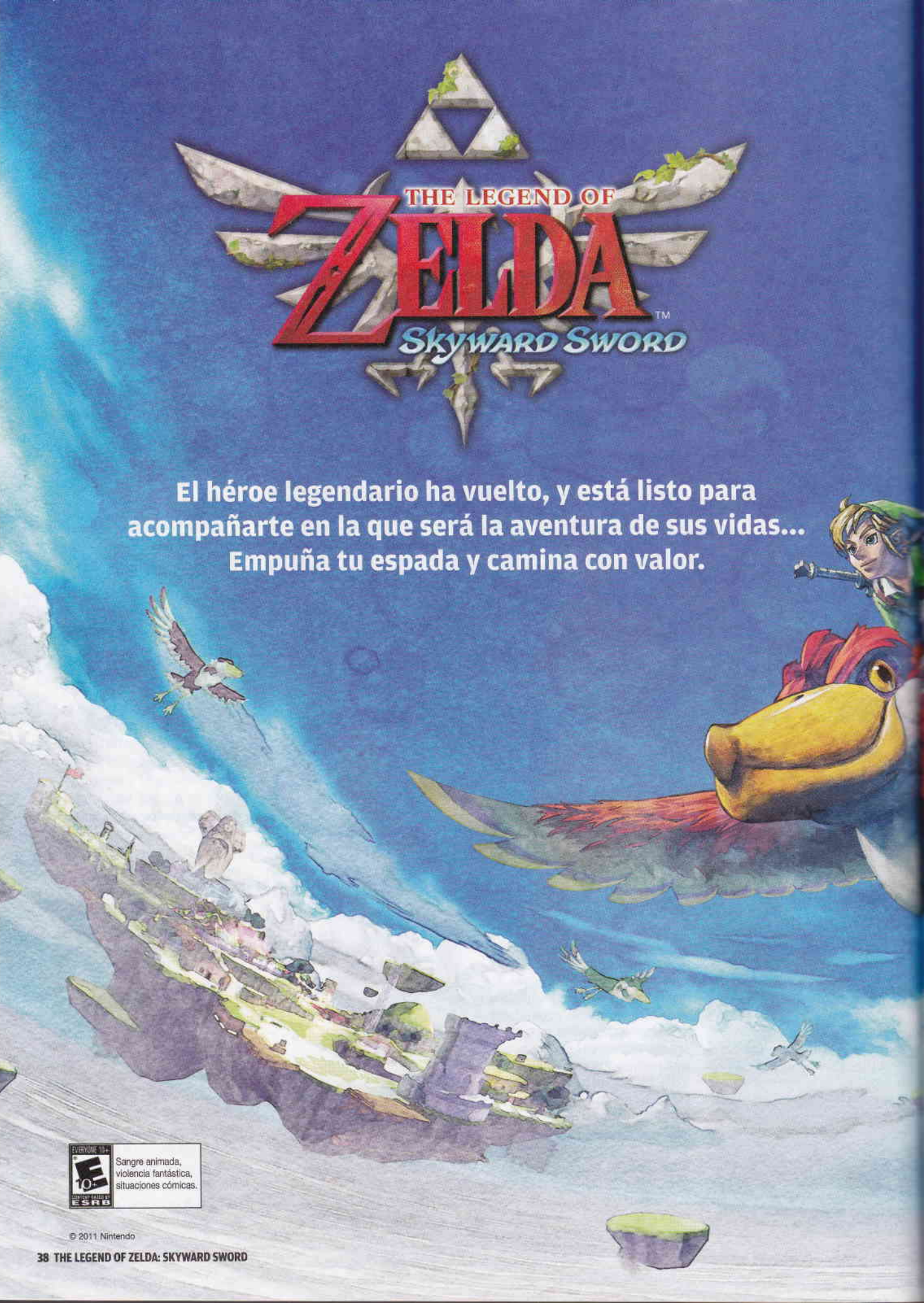
Después de la emoción de saber todo lo nuevo de Wii U en la conferencia de este año en la E3, me di cuenta de que para Wii aún quedaban varias sorpresas. Una de ellas es el anuncio de esta obra, que si bien en Japón lleva años siendo un fenómeno, en América jamás había aparecido. El "temor" de los desarrolladores era comprensible, pero una vez que hemos podido probarlo, no dudo de que será igual que en Oriente: todo un éxito. La sencillez de su *gameplay* sumado al carisma de sus personajes son motivo suficiente para que le des una oportunidad. Pasarás horas, días o semanas y no te vas a aburrir, planearás estrategias para volverte el más rico de tu casa en el Wii.

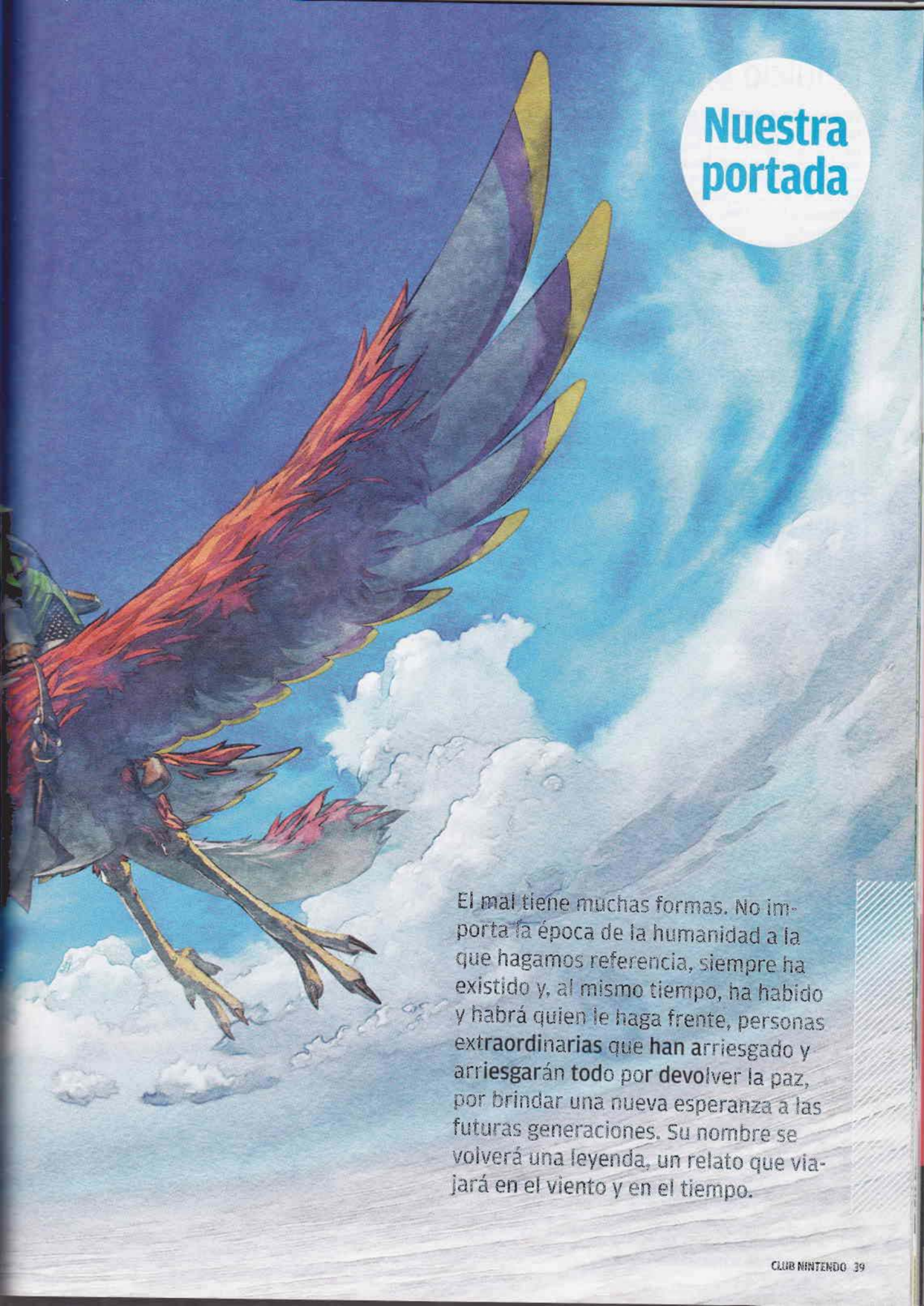
Crow:

La novedad de esta serie es que llega a América, pues anteriormente ya había ocurrido en Japón, incluso en los portátiles de Nintendo. Lo interesante no sólo es la temática (que se trata de un **Monopoly** con personajes de videojuegos), sino también los protagonistas son íconos de dos franquicias, **Super Mario Bros.** y **Dragon Quest**. Lógicamente, el juego está enfocado para participantes de todas las edades, y aunque la versión de mesa tradicional suele ser complicada y hasta cierto punto aburrida, aquí aderezan tus momentos con buen humor y una serie de minijuegos que bien valen la pena disfrutar en compañía de los amigos o con tus familiares, tú decides.

Panteón:

Para ser sincero, no sé cómo tomar este juego; si como una idea sacada debajo de la manga, o un buen juego que te mantendrá ocupado si es que te gustan los títulos de tableros. Lo que sí es cierto es que si gustas de la reta de fin de semana con tu familia o tus cuates, es una buena opción que bien vale la pena conocer. Creo que el usar a los personajes de Square Enix y Nintendo es una idea interesante, pero yo sentí que más bien, reciclaron a estos héroes y villanos para venderte una adaptación del popular juego de mesa al Wii; de otro modo, sin dichos personajes hubiera sido simplemente un jueguito para WiiWare que no costaría tan caro y te entretendría de todos modos.


THE LEGEND OF
ZELDA
SKYWARD SWORD
El héroe legendario ha vuelto, y está listo para acompañarte en la que será la aventura de sus vidas... Empuña tu espada y camina con valor.
EVERYONE 10+
E 10+
ESRB
Sangre animada, violencia fantástica, situaciones cómicas.
© 2011 Nintendo



Nuestra portada

El mal tiene muchas formas. No importa la época de la humanidad a la que hagamos referencia, siempre ha existido y, al mismo tiempo, ha habido y habrá quien le haga frente, personas extraordinarias que han arriesgado y arriesgarán todo por devolver la paz, por brindar una nueva esperanza a las futuras generaciones. Su nombre se volverá una leyenda, un relato que viajará en el viento y en el tiempo.

El inicio de un largo viaje

Existen cientos de series en el medio pero ninguna como **The Legend of Zelda**, que desde su aparición en NES dejó claro que iría contra las reglas, que mostraría al mundo una forma distinta de plantear un juego: dejaba atrás ese mito de que este entretenimiento era sólo para niños. Pero lo más importante, sin duda, fue que dejaba en segundo término la habilidad con el control, daba prioridad a la inteligencia, a la astucia de los jugadores para resolver situaciones inesperadas, puertas cerradas, caminos sin puentes, cofres ocultos... Todo de la mano de un héroe que nos representa a todos, **Link**.

Twilight Princess fue el último juego de la saga para consolas caseras, una gran obra que se adaptó a Wii pero que toda su realización siempre estuvo pensada para Nintendo GameCube, plataforma donde también se pudo disfrutar. Por ello, la expectación acerca de un **Zelda** desarrollado de forma exclusiva para Wii era demasiada, pero Nintendo supo responder en el E3 de 2009, donde de manera oficial se confirmaba que venía en camino una nueva aventura. Al poco tiempo, comenzaron a aparecer los primeros videos e imágenes, **Link** venía con todo para mantenerse en el pedestal más alto de la industria una vez más.

Cronológicamente, el juego se sitúa antes de los eventos de **Ocarina of Time**, por lo que en ese sentido nos han preparado varias sorpresas, algunas muy evidentes y otras en forma de pequeños detalles que sólo los verdaderos seguidores podrán identificar. En pocas palabras, a cada paso que demos encontraremos referencias que enriquecerán la historia.

Los jefes de calabozo son de los más elaborados que hemos visto en la serie, tanto que ahora para eliminarlos tienes que usar incluso el escenario; tu espada no será suficiente. Un gran detalle para la serie.

© 2011 Nintendo

Los acertijos para los templos han cambiado totalmente, el uso del Wiimotion Plus resulta básico para su resolución. Recuerda que ahora tus movimientos son interpretados de manera perfecta, todo lo que hagas con el control en tu mano lo realizará **Link** con la espada.

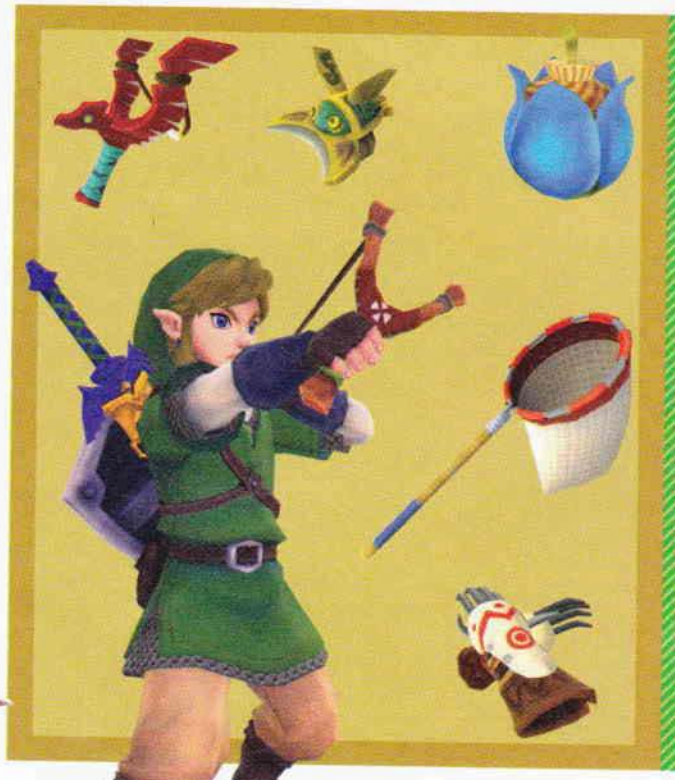
Las nubes no son el límite

En este juego la historia se ha cuidado de manera especial. Sin duda, es la más intensa de todas las versiones en ese sentido, con sorpresas que cambian nuestra percepción de los hechos a cada instante. Pero no te preocupes, no vamos a arruinarte la sorpresa cuando la vivas tú mismo, sólo te contaremos el inicio, que deja todo listo para que la disfrutemos como nunca antes.

Hace muchos años apareció en la Tierra una misteriosa grieta de la cual surgieron seres de oscuridad, con el objetivo de destruir todo a su paso. Los habitantes, atemorizados, no tuvieron más consuelo que rezar, pedir que de alguna forma todo ese horror que estaban viviendo terminara, cada día eran menos y la fe se perdía... Pero sus oraciones fueron escuchadas, una diosa los ayudó, creó un lugar seguro para ellos, un sitio donde podrían estar seguros y felices, más allá de las nubes, Skyloft, ahí la vida continúa de manera normal.

Al inicio, **Link** no portará su clásica vestimenta verde, al igual que ocurre en **Wind Waker**; la obtendrá después de completar algunas pruebas. Al portarla, sabremos que el momento de descubrir un nuevo mundo ha llegado; la leyenda tomará forma.

Una vez que los pocos habitantes que permanecían con vida llegaron a su nuevo hogar, la diosa bajó y con ayuda de otras entidades lograron sellar la salida de las criaturas de la oscuridad. Todo se encuentra en paz en el mundo, tanto en tierra como en aire, aunque la pregunta es ¿por cuánto tiempo? Han pasado varios años de estos hechos, la gente vive tranquila, trabaja día a día sin preocupaciones, disfrutando de familia y amigos. Tal es el caso de **Link** quien, sin saberlo, está por enfrentar un reto especial: el de su destino.



Son muchos los nuevos ítems que encontrarás en esta entrega. Debes recordar que siempre será necesario mejorarlos en una de las tiendas del pueblo.

El azul del cielo está a tu alcance

Seguramente que el argumento te dejó con varias dudas, pero es mejor que las resuelvas tú mismo, nos lo vas a agradecer. Por lo pronto, nos enfocaremos en otros aspectos del juego, como lo es el *gameplay*. Ya hemos visto a **Link** viajar en caballo, en barco e incluso en tren, pero esta vez todo será diferente: volaremos por las alturas de Skyloft con ayuda de unas aves llamadas Loftwing. Puede decirse que el cielo será el equivalente al mar de **Wind Waker**, en cualquier lado se podrá encontrar algo valioso, todo dependerá de nuestra astucia.

Para controlar nuestra criatura deberemos girar el Wiimote, parecido a los recorridos en **Twilight Pricess** sobre los enemigos alados, pero aquí todo es más preciso, no sufriremos choques o accidentes inesperados por un mal cálculo, así que puedes despreocuparte desde ahora. Muy bien, ha llegado el momento de hablar de uno de los aspectos principales de **Skyward Sword**, el uso de la espada, el cual es clave para resolver acertijos.

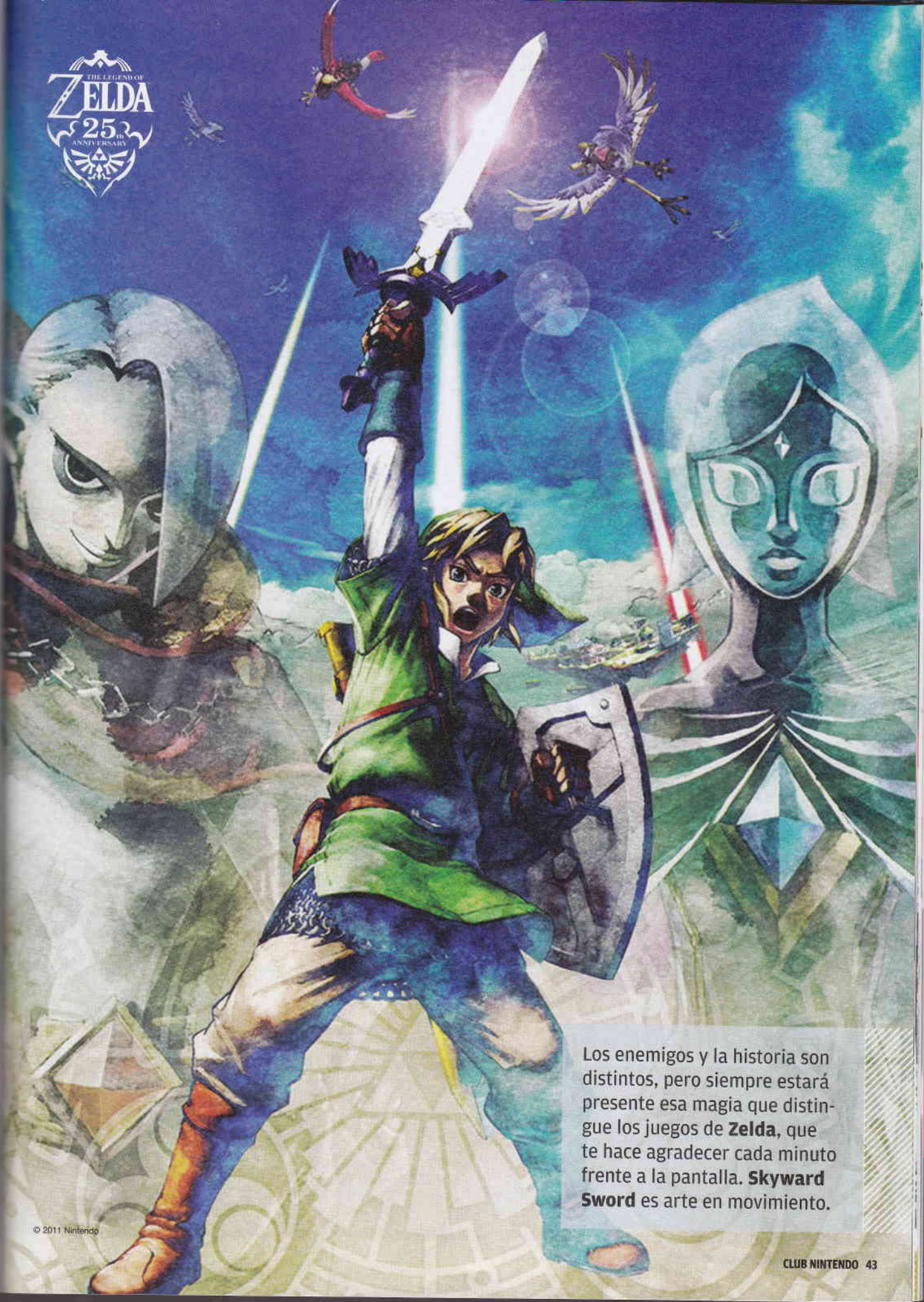
El Wiimotion Plus es fundamental para jugar esta obra, sin él simplemente es imposible, todo está pensado para sacar provecho de la exactitud de este accesorio. Si recuerdas, en **Twilight Princess** bastaba con agitar el control para atacar, aquí no es así. Al tomar el Wiimote estás sujetando la espada, los movimientos son una réplica 1:1; es decir, tienes el control apuntando a la derecha, en la pantalla **Link** sujetará la espada en esa posición.

Lo anterior cambia todo el sistema de juego debido a que los enemigos ahora se protegerán con sus armas en partes específicas del cuerpo, lo que obviamente nos obligará a golpearlos en las zonas descubiertas. Esto vuelve los combates mucho más intensos, sobre todo con los enemigos finales, que ahora tienen puntos débiles ocultos. Llegar a ellos no será tan fácil como antes, incluso para dañarlos tendrás que hacer uso de la estructura del escenario, correr, saltar, colgarte; en fin, el reto será mayor.

Si bien no parecen enemigos de cuidado, ahora los rivales pueden variar el rango de su ataque para complicarte la vida. Ten mucho cuidado.

© 2011 Nintendo

La aventura que te espera, aparte de épica, está llena de referencias a otras entregas de la serie, de modo que si eres seguidor de **Zelda**, habrá muchos momentos en los que te detendrás a sacar tus propias conclusiones, a meditar lo que te encuentras realizando. Detalles como éstos son los que distinguen a las obras de arte.



Los enemigos y la historia son distintos, pero siempre estará presente esa magia que distingue los juegos de **Zelda**, que te hace agradecer cada minuto frente a la pantalla. **Skyward Sword** es arte en movimiento.

© 2011 Nintendo

Visualmente, es de lo mejor para Wii en todo su ciclo de vida. Cada escenario que visitas parece tener vida propia, transmite diferentes sensaciones: soledad, tristeza o felicidad; todo gracias al gran equipo de desarrollo que está detrás de este título.

Todo mejora y cambia en la vida

Como en cualquier juego de la serie, los ítems y armas no faltarán en tu inventario, pero esta vez se ha implementado un sistema de mejora de estos elementos, al estilo de **Monster Hunter**. Por ejemplo, comienzas con un escudo de cuero que, aunque resistente, su tamaño y poder no son lo mejor para enemigos avanzados. Así que tu deber será recolectar todo tipo de objetos que encuentres en tu camino, desde piedras hasta algunas hierbas; el caso es que tengas lo necesario para que en la tienda del pueblo puedan mejorar tu armamento.

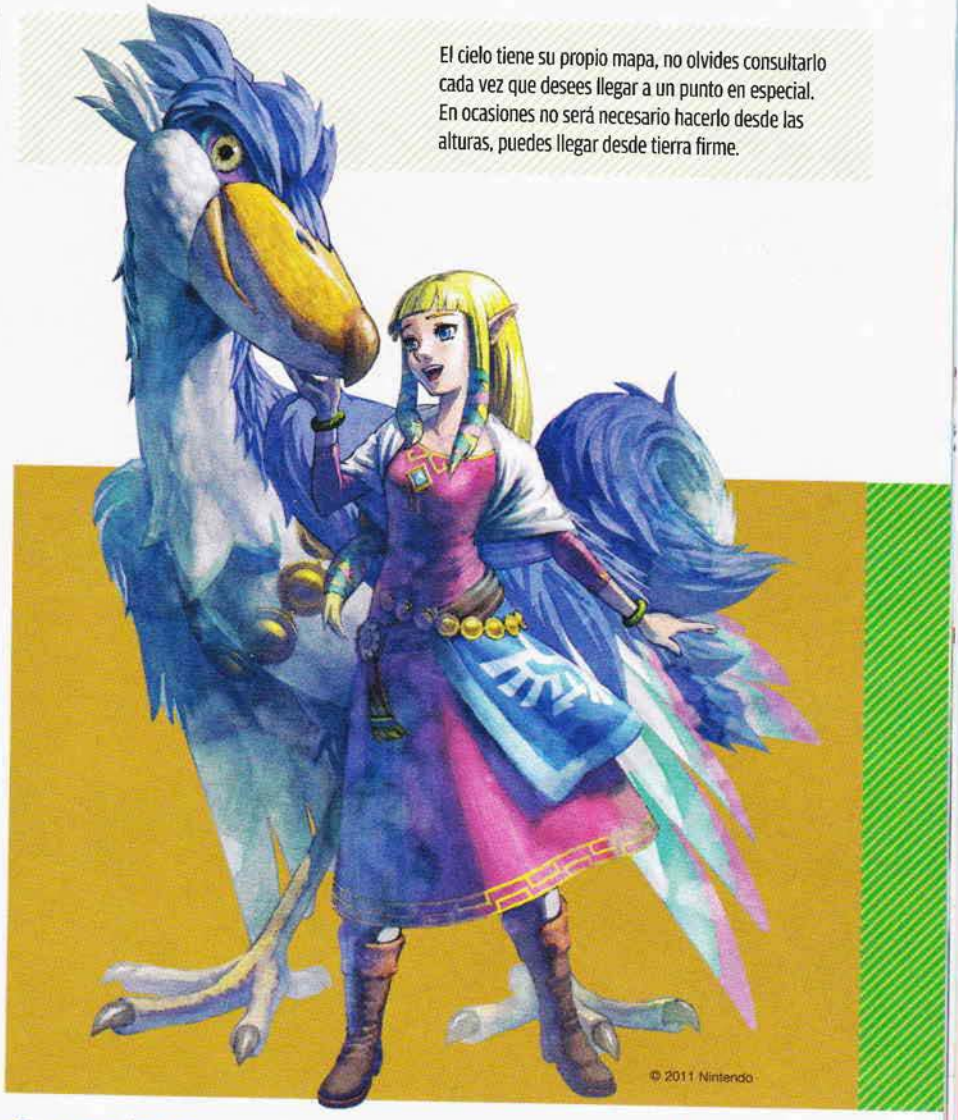
Detalles como éstos aumentan el *replay value* del juego, son infinidad de minirretos por completar que elevan las horas de juego hasta cien, la cifra más alta vista en un **Zelda** jamás. Esto habla de lo comprometidos que estuvieron todos los implicados en la creación de esta obra, en la que también el aspecto gráfico resulta sublime, una mezcla entre **Twilight Princess** y los mágicos escenarios de **Wind Waker**. La música, sin palabras, prepárate para gozar del mejor *soundtrack* visto en la serie, toda una proeza; utilizan los recursos del Wii al máximo.

Los aliados no podían quedar fuera. Durante la jornada conocerás muchas personas que te van a ayudar a terminar con el mal que intenta tomar control de la Tierra.

© 2011 Nintendo

Debemos recordar que este juego es parte de los festejos del 25 aniversario de la serie. Así que para esta ocasión tan especial se lanzó un paquete que, además del juego, incluye un Wii Remote Plus de color dorado con la insignia de la Trifuerza; también, un disco con temas de la saga que acompañarán la gira de conciertos en todo el mundo. Si eres un coleccionista, simplemente no puedes perdértelo.

El cielo tiene su propio mapa, no olvides consultarlo cada vez que desees llegar a un punto en especial. En ocasiones no será necesario hacerlo desde las alturas, puedes llegar desde tierra firme.



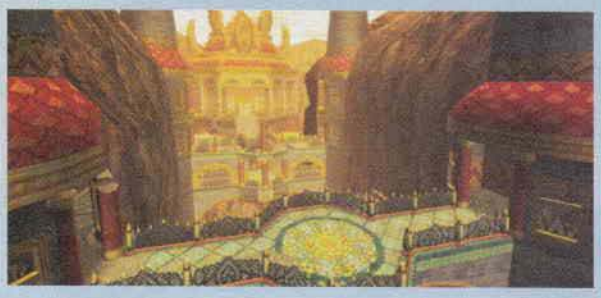
Cuantas veces sean necesarias, el héroe volverá

Hablar de **The Legend of Zelda: Skyward Sword** es hacerlo no sólo de un videojuego, sino también de arte. Es una auténtica obra en la que todo alrededor tiene vida, cada habitante, cada enemigo, cada insecto; todo conjugado de forma mágica, como sólo Nintendo puede hacerlo. No exageramos al decir que es la obra más cuidada de la compañía para Wii, un proyecto perfecto en toda la extensión de la palabra que lleva a la franquicia a nuevos horizontes, en los que la diversión y el *gameplay* se mezclan con las emociones y sentimientos, brindando una experiencia que en ninguna otra consola se podría vivir.

Para muchas personas podría tratarse sólo de un videojuego, pero para quienes conocemos y disfrutamos de su majestuosidad, **Skyward Sword** representa una experiencia de vida que siempre recordaremos.

Podrán pasar los años, pero este juego quedará ahí, como un parteaguas, como un modelo a seguir. Al nivel de **Ocarina of Time**, **Mario Galaxy**, **Metal Gear**, **Skyward Sword**, es el juego más grande de la generación, la obra cumbre de Nintendo y Miyamoto en Wii; nada, absolutamente nada se le acerca. Es una lástima que joyas como ésta tarden tanto en aparecer, pero por fortuna la aventura vivirá en nuestra mente, en nuestros corazones; el momento en el que vencimos al mal una vez más junto a nuestro gran amigo, junto a **Link**, quien más que nunca necesitará de nuestra ayuda. Sólo nos resta decirte que lo disfrutes, que goces de cada calabozo, de cada batalla, incluso de cada derrota; todo formará parte de la leyenda, de tu leyenda.

Los escenarios



Recuerda revisar todos los elementos del escenario, en ellos podrás emplear algunos de tus ítems para seguir avanzando y llegar al final de los calabozos.

Como es una tradición, los templos de agua estarán presentes. La pregunta es ¿superarán el de **Ocarina of Time** como el más complicado? Solamente después de jugarlo lo sabremos.

En apariencia, resulta un pueblo tranquilo, pero como todo lugar en la Tierra, guarda sus secretos, leyendas que van pasando de generación en generación, que fortalecen la cultura de cada población... En esta ocasión, está por nacer un nuevo relato, una leyenda más que viajará por el viento y que se quedará en la mente de quien la escuche y en el corazón de quien la viva.

© 2011 Nintendo

El club de la Pelea

¡Sé el mejor!

¡Hola, peleadores!, ¿cómo están? Espero que la explicación de los combos les haya ayudado mucho, pues son la clave para lograr ese extra en una contienda. Debido a que he recibido bastantes correos con sugerencias y peticiones, en esta ocasión voy a ayudarles a tener la ventaja de los combos en uno de los actualmente más populares juegos de pelea: **Super Street Fighter IV: 3D Edition.** Así que no dejen de leer, porque vamos a comenzar y no nos detendremos ni siquiera para probar botones como en las farmacias. *Fight*!

Super Street Fighter IV: 3D Edition

Así es, el clásico rey de los juegos de peleas es uno de los favoritos para las retas, ya sean locales o en línea. Nosotros mismos hemos retado con muchísimos jugadores en los intensos combates *online* en donde hemos notado varios tipos de técnicas y jugadas que nos han sorprendido en más de una ocasión. No cabe duda de que el nivel de los jugadores es muy variado y que son falsos esos mitos de que en Japón están los mejores peleadores, pues en todos lados hay grandes contendientes listos para demostrar su habilidad.

Los Ultras y Supers son muy buenos y se ven espectaculares. Pero deben saber en qué momento usarlos, o serán vulnerables al contraataque.

Combos a la carta

Explicar cómo se juega, las cositas que puedes desbloquear y cómo ejecutar poderes, es por demás innecesario, así que iremos a lo que nos atañe directamente, ¿qué les parece? Muchos me han preguntado si en verdad los consejos de usar combos son buenos y cuáles son mis favoritos con varios personajes. Como no quiero quedarme corto, les voy a dar al menos dos combos por cada uno de los peleadores para que les sirvan de ejemplo y desarrollen sus propios combos devastadores, y claro, ¡los pueden usar para que comprueben su efectividad! Por espacio, en este mes veremos sólo a la mitad de los personajes, y la otra en la siguiente entrega.

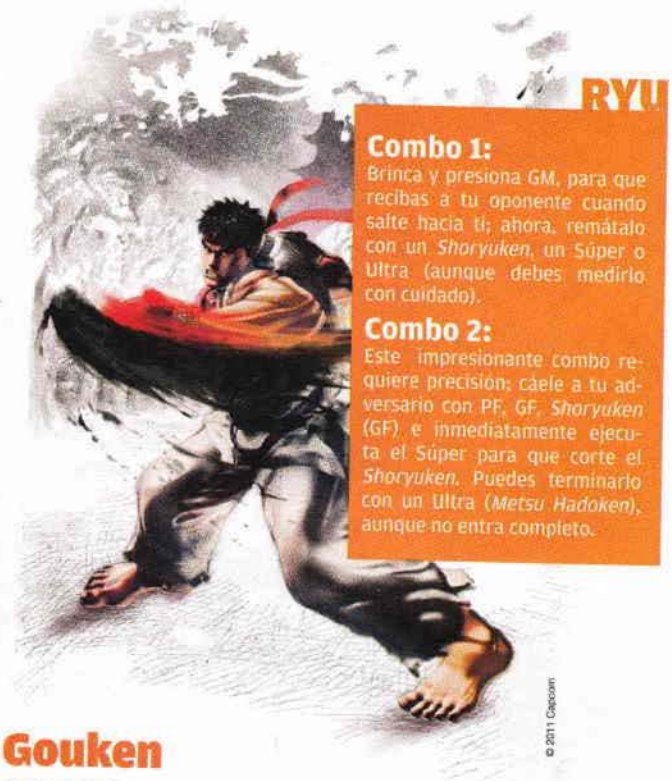
¿Cuándo, cómo, dónde?

Antes de pasar a los combos, les comentaré de manera rápida que deben tomar en cuenta que para que estas combinaciones sean efectivas, es necesario saberlas hacer en el momento preciso. Algunos combos entran perfectamente cuando tomas desprevenido al oponente, o bien justo después de que falle un ataque (como cuando falla un Ultra o no te da un Shoryuken). Debes medir -sin cazar- a tu adversario para conectar una ráfaga de éstas. Asimismo, es necesario que recuerdes que por mucho que practiques y te quedes sin dormir por perfeccionar un combo, hay una diferencia entre hacerlo en el entrenamiento y durante un combate real. Mantente tranquilo y podrás ejecutarlos con destreza y maestría en el momento justo para que sean efectivos.

¡A pelear!

Ahora sí, pasemos a lo que nos concierne: los combos. Voy a incluir dos de cada uno de los personajes, porque sé que no todos son superfans de **Ryu** o **Ken**, lo cual es vital para dominar un juego de peleas: jugar con todos los personajes para conocer sus ventajas y desventajas. Daré un rápido consejo de cuándo ejecutarlo y, si aplica, alguna variante. No lo olviden, practíquenlos para que amplíen su repertorio de jugadas.

Abreviaciones
GF: Golpe Fuerte
GM: Golpe Medio
GD: Golpe Débil
PF: Patada Fuerte
PM: Patada Media
PD: Patada Débil



Combo 1:
Brinca y presiona GM, para que recibas a tu oponente cuando salte hacia ti; ahora, remátalo con un *Shoryuken*, un Súper o Ultra (aunque debes medirlo con cuidado).

Combo 2:
Este impresionante combo requiere precisión: cáele a tu adversario con PF, GF, *Shoryuken* (GF) e inmediatamente ejecuta el Súper para que corte el *Shoryuken*. Puedes terminarlo con un Ultra (*Metsu Hadoken*), aunque no entra completo.

Ken

Combo 1:
Salta y cae con PF, GF y ejecuta un *Shoryuken* (GF). Ahora, termina con un Súper que corte el poder. También puedes sustituir el *Shoryuken* por un Hadoken.

Combo 2:
Cae con GF, GF y EX Tatsumaki *Senpukyaku*. Como este combo no lo derriba, si quieres sorprender al oponente pon defensa para evitar el contraataque y ejecuta un Ultra.

M. Bison

Combo 1:
Cae con PF o GF, GF y termina con *Psycho Crusher* (GF o EX); si lo ejecutas con GF, es posible rematarlo con un Súper.

Combo 2:
Espera a que falle un poder, o después de un Bison Warp presiona GF o PF y ejecuta *Knee Press*, ahora termina con un Súper. También puedes empezar el combo saltando y cayendo con GF o PF.

Sagat

Combo 1:
Cae con PF, GD (ojo, con GF no sale) y *High Tiger Shot* (GF o EX); si ejecutas el *High Tiger Shot* con GF, es posible rematarlo con un Súper.

Combo 2:
Es simple siempre será más efectivo porque es rápido y fácil; cae con PF y ejecuta rápidamente un Ultra (*Tiger Destruction*). La ventaja de este combo es que no advierte al rival que vas a usar el Ultra y baja bastante.

Seth

Combo 1:
Cae con PF, GF y *Hyakuretsukyaku* (PF); también puedes hacerlo con EX para añadir más golpes al combo. Funciona mejor si caes con la PF pasándote del lado, así no te alejarás mucho.

Combo 2:
Cae con GF o PF, GF agachado (espera medio segundo), *Shoryuken* (GF o EX) dos veces para más impactos. También es posible ejecutar el Ultra (*Tanden Stream*) en lugar del *Shoryuken*.

Gouken

Combo 1:
Cae con PF, GF, *Senkugoshoha* (GF) y remata con Súper. Otro combo útil es agarrar y aventar al oponente hacia atrás y marcar *Tatsumaki Gorasen* (PF).

Combo 2:
Agarra y avienta hacia atrás a tu oponente, salta y recíbelo con GM (si lo haces bien, da dos golpes); cayendo, marca el Ultra (*Denjin Hadoken*). Si lo ejecutas cerca de una orilla, es posible usar un Súper para rematar.

Akuma

Combo 1:
Cae con PF, PD agachado, *Tatsumaki Zankukyaku* (PD) y remata con *Goshoryuken* (GF); también lo puedes ejecutar EX para más impactos.

Combo 2:
Salta y lanza un *Zanku Hadoken* (GD), presiona dos veces Adelante para que te acerques y rápidamente ejecuta un *Goshoryuken EX*. Puedes también lanzar el poder y ejecutar una *Tatsumaki Zankukyaku* (PF).

Dan

Combo 1:
Cae con PF, GF y ejecuta la *Dankukyaku* (PF o EX); la ventaja de este combo es que puedes comenzar a cargar un *Focus Attack* para que cuando el oponente se levante, ya estés soltando el golpe, y si entra, podrás usar otro combo o simplemente un Ultra.

Combo 2:
Cae con GF, GF y lanza un *Gadoken* (GF) e inmediatamente el Súper; sólo procura no tardarte, o alejarás demasiado al oponente y el Súper no entrará completo.

Sakura

Combo 1:
El combo más efectivo es caer con GF, GF, *Hadoken* (GF) y Súper. Inclusive puedes cambiar el poder por un *Shouoken* (GF) e interrumpirlo con el Súper.

Combo 2:
Puedes hacer la misma jugada que con **Sagat** (PF y Ultra), o también dar tres GD rápidos y un *Shouoken* (GF o EX); este último combo es muy bueno porque empieza como si no fuera algo "de peligro".

Chun Li

Combo 1:

Cae con PF, PF y *Hyakuretsukyaku* (EX); también lo puedes interrumpir con (PF) y terminar con un Súper, para añadir más golpes al combo. Finalmente, puedes cambiar las patadas por un *Kikoken* y rematar con Súper.

Combo 2:

Este combo es sólo para provocar error; cae con GF o PF, ahora presiona GF agachado y pon inmediatamente defensa. Tu oponente creerá que vas a continuar el combo y contraatacará quedando vulnerable. ¡Es tu oportunidad de usar tu Ultra favorito!

E. Honda

Combo 1:

Cae con GF, GD (a diferencia de otros peleadores, el combo debe hacerse con GD o se cortará), *Sumo Headbutt* (GF) y remata con un Súper para bajarle muchísima energía.

Combo 2:

Similar al anterior: cae con PF, GD, *Hundred Hand Slap* (GF) y termina con un Súper. Ahora que si quieres simplificar, cae con PF o GF y usa el Ultra (*Ultimate Killer Head Ram*); si tienes las dos barras de poder, llenas, ¡causarás muchísimo daño!

Vega

Combo 1:

Cae con una buena PF, GF y ejecuta *Scarlet Terror* (GF); este combo te permite cargar el *Focus Attack* para obtener un poco de ventaja contra un oponente desprevenido. También es posible que el *Scarlet Terror* sea EX para mayor daño.

Combo 2:

Cae con GF, GF, *Rolling Crystal Flash* (GF o EX). También puedes usar un combo que provoque error, si caes con PF o GF y GF solamente; pon defensa y podrás contraatacar justo después de que tu adversario falle algún movimiento.

Balrog

Combo 1:

Cae con PF, GD y *Dash Straight* (GF o EX); si lo ejecutas con GF, ¡es posible que uses el Súper para causar un daño más que físico a tu oponente!

Combo 2:

Este combo cuesta trabajo, pues hay que cargar y medir el momento para ejecutar un *Turn Punch* (G), e inmediatamente usar el Súper para bajarle la mitad de la energía. Cuando mareas al oponente, es una ocasión ideal para usarlo.

Ibuki

Combo 1:

Este combo es simple pero debes medirlo muy bien (sirve muy bien cuando te lanzan un poder). Realiza un Hien (PF) y justo después de la segunda patada usa el Súper para causarle mucho daño.

Combo 2:

Nuevamente, lo simple es efectivo: cae con PF, GF y *Tsumuji EX*. También puedes cambiar el *Tsumuji* por *Neck Breaker* (GF o EX) para sorprender a tu desprevenido oponente.

Makoto

Combo 1:

El combo más útil con esta lentísima peleadora es caer con PF o GF, GF y *Hayate* (GF o EX), te da la ventaja de que aleja mucho al oponente y puedes medirlo para la siguiente jugada.

Combo 2:

Debido a que los movimientos de **Makoto** son muy lentos, es complicado hacer combos, pero uno de los más devastadores es caer con GF, GF y *Oroshi EX*.

Dudley

Combo 1:

Cae con GF, GD (si lo haces con GF, cortas el combo) y Jet Upper (GF o EX). Si lo ejecutas con GF, puedes continuar el combo con un Súper que conecta muchos impactos.

Combo 2:

Al parecer, los pugilistas prefieren las combinaciones cortas y letales; ejecuta un *Short Swing Blow* (GF) y remátalo con un Súper. Este combo baja la mitad de la vida con poco esfuerzo; es ideal para cuando el oponente falla un ataque.

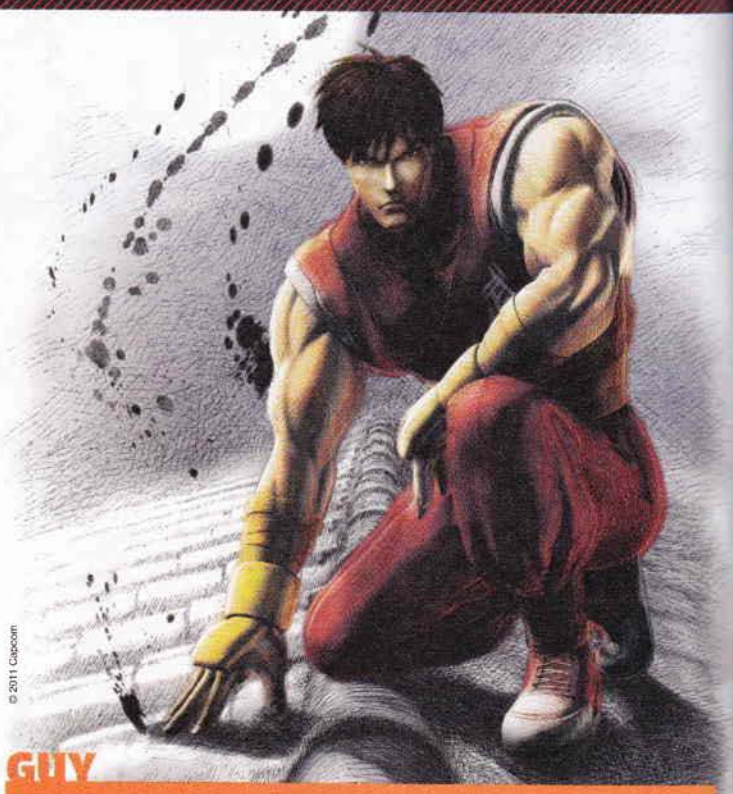
Cody

Combo 1:

Cae con PF, GF y un Súper para que no te compliques demasiado; ahora que si deseas hacer el combo más grande, después del GF marca un *Criminal Upper* (GD) y termina con el Súper.

Combo 2:

Mi combo favorito es caer con GF, GF y *Zonk Knucle EX*. También hay uno muy bueno que consiste en comenzar un combo saltando con GF, GD agachado, *Criminal Upper* (GD) y *Criminal Upper* (EX).



Guy

Combo 1:

Comienza el combo con un GF, *Hozanto* (GF) y conecta un Súper. También puedes comenzarlo saltando con GF o PF, pero debido a lo raro de los movimientos de Guy, resulta más cómodo iniciarlo de pie.

Combo 2:

Un combo simple pero efectivo es similar al de **Akuma**; simplemente, da una PD agachado, y una *Bushin Senpukyaku* terminará el trabajo limpiamente. Finalmente, este combo rápido y letal te dará la ventaja: GF, *Hozanto* (EX).

Recomendación panteonera

Si quieres un juego en donde en verdad se demuestre quién es el mejor peleador callejero en toda la extensión de la palabra, te recomiendo que cheques **3D Classics: Urban Champion**, que está disponible para que lo adquieras para tu N3DS. Se trata de la joya de peleas que apareció en el NES, pero remasterizado en 3D para regocijo de los fans. ¿Necesitas forzosamente *Ultra Combos*, *Hadokens* y *Focus Attack* para ganar, o tienes las agallas para vencer a tus rivales a puño limpio?

¡Nunca te rindas!

Pues bien, he aquí los combos y jugadas que servirán para pulverizar a sus oponentes, pero recuerden que no se trata de conocerlos, sino de saberlos hacer en el momento preciso. Si tienen algunos combos impresionantes, útiles o cualquier tipo de jugada, no duden en enviármelos para que la compartamos con los demás peleadores. Recuerden que si no salen a la primera, no deben rendirse; la cosa es intentarlo de nuevo y practicar hasta que los dominen. Eso sí, tengan en mente que lo mejor es que los usen cuando estén seguros, y no por lucirse, ¡vayan a quedar indefensos! No olviden escribirme a: panteon@clubnintendomx.com y seguirme en Twitter, al igual que a los demás miembros de Club Nintendo; mi cuenta es: @PanteonCN para que compartamos técnicas y opiniones. ¡Es hora de retar!

NINTENDO 3DS™

Pokemon.com/RumbleBlastES

Controles parentales para restringir el modo 3D para niños de 6 años o menos

© 2011 Pokémon. © 1995-2011 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Ambrella.
Pokémon and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com.KXXAA

¿Qué hay dentro de...?

Se dice fácil, pero cumplir nuestra segunda década de publicaciones ininterrumpidas ha requerido de un gran esfuerzo por parte de todas las personas que han trabajado en Club Nintendo, así como del apoyo de miles de lectores que nos han seguido, ya sea desde el inicio, o recientemente. Ver nuestra revista en el puesto de periódicos puede parecer algo cotidiano, ¿pero te has preguntado si ha sido siempre así?, ¿quiénes comenzaron esta aventura videojugadora?, ¿qué tanto ha pasado en la redacción de esta publicación? En esta ocasión queremos dar un vistazo a cada uno de los años de Club Nintendo para que todos conozcan un poco más acerca de cómo inició, su desarrollo y lo que ha pasado para que en este momento tengas en tus manos el número que celebra los 20 años de historia Nintendera.

Club Nintendo

La mayoría de los lectores que tienen relativamente poco tiempo de seguirnos desconocen el origen de nuestra revista. Cuando C. Itoh. era el representante oficial de Nintendo en México, se creó un boletín para apoyar a los jugadores de nuestro país, el cual se distribuía en la tienda oficial de Nintendo en México. También en esos días existía un club que ofrecía ventajas y sorpresas a sus miembros; de esta forma, se agradecía a los consumidores de productos originales su apoyo.

Dentro de esta publicación se incluían varias secciones que posteriormente evolucionarían en sus contrapartes de Club Nintendo, como por ejemplo: "El Buzón de Nintendo" se convirtió en "Tus preguntas a Dr. Mario" y después a "Dr. Mario"; también, los "Secretos" evolucionaron a los ya tradicionales "S.O.S.", entre otros. Obviamente, hace 20 años las cosas se hacían de manera diferente, a veces nos acordamos de cómo se producía el boletín, nos da risa y nostalgia al mismo tiempo. Todo era mecánico, se hacían guías de color, *paste up* y qué decir de la manera de tomar las fotos; todo un arte para ese entonces. ¡Gloriosos tiempos los inicios de Club Nintendo!

Comencemos, entonces.

Año 1

Después de varias entregas se tomó la decisión de transformar el sencillo boletín estilo tríptico en una revista de 36 páginas... Club Nintendo vio la luz en diciembre de 1991 (razón por la cual el Año 1 tiene 13 números, en lugar de 12); Pepe Sierra y Gus Rodríguez fueron los visionarios que comenzaron todo (Pepe continúa siendo nuestro Director Editorial), junto con Toño Rodríguez (nuestro Editor) y Frank Cuevas (actual Director de Arte), quienes son los miembros con más tiempo en la revista; además de los agentes secretos, Axy y Spot, que eran los expertos jugadores de los inicios de la revista, hasta el día de hoy nadie conoce sus identidades. En aquellos días, la redacción se encontraba ubicada en la calle de Segovia, en la colonia Álamos. Al año de la salida de la revista nos cambiamos a la legendaria casa de Pestalozzi 838, en la colonia del Valle. ¿Llevaste algún reto o dibujo ahí?

En esos días la revista revisaba solamente juegos y accesorios de NES y Game Boy, y se presenció la llegada del Super NES, junto con **Super Mario World.** Hubo muchos juegazos en esos tiempos, como **Super Mario Bros. 3**, **Battletoads**, **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, **Pilotwings** y muchos más. Pronto el número de páginas aumentó, se hicieron reportes de eventos como el CES, los pósters eran de sólo dos páginas, se especulaba de un sistema que leía CD, y hasta la revista de julio se comenzó a esconder el rombo en la portada, cosa que ya es tradicional.

¡Qué año! Los juegos eran estupendos en muchos aspectos y vimos nacer a las grandes franquicias de hoy.

Año 2

El segundo año de la era de CN vio la llegada de nuevos juegos, como **Batman**, **Super Mario Kart** y **Mega Man 5**, entre otros. Asimismo, se siguió dando mucho apoyo al hitazo del momento: **Street Fighter II**. Llegó también el Chip SFX, con el juego **Star Fox**, lo cual amplió el horizonte a una forma más impresionante de cómo jugar. Los reportajes del CES fueron más amplios, y nuevas secciones se iban sumando a las ya existentes. El póster alcanzó nuevas proporciones y hubo cambios notables en la industria, como la introducción de la voz oficial de **Mario**, Charles Martinet, quien sigue dando ese toque especial a las voces de personajes como **Luigi**, **Wario** y **Waluigi**, entre otros.

Aparecieron ediciones en donde se recopilaban varias entregas pasadas, y por supuesto, el primer especial de nuestra historia, el de S.O.S., que incluía muchísimos trucos, *passwords* y otras cosas de los juegos que habían salido. Muchos juegos más llegaron, como **Street Fighter II Turbo**, entre otros. También llegó al SNES un censurado **Mortal Kombat**, hubo presentaciones especiales de varios juegos y apareció **Chávez**, un juego de SNES basado en el campeón de box, Julio César Chávez. La colaboración de Club Nintendo fue vital para ese título, ¿lo sabías? También publicamos nuestra edición especial de **Street Fighter II**.

¡El SNES estaba a mil por hora! Lo mejor es que sus juegos aprovechaban casi todas sus capacidades.

Año 3

Grandiosos juegos llegaron, otros tuvieron secuelas, y las Arcadias también tenían lo suyo. Nintendo se perfiló como la compañía líder de la industria de los videojuegos.

© Capcom

La revista continuó su camino con nuevas secciones, llegaron nuevos juegos, como **Mega Man X**, **Super Metroid** y se realizaron más traslaciones de Arcadia al SNES, como **Fatal Fury 2**. Este año se confirmó el lanzamiento del "Project Reality", nuevo sistema que vendría a cambiar la forma de jugar videojuegos para siempre. También conocimos el Super Game Boy, el periférico que nos permitía jugar los cartuchos de GB en el SNES con la opción, inclusive, de jugar dobles con un solo cartucho en juegos con esta opción.

En las Arcadias apareció **Super Street Fighter II Turbo**, en donde nos enfrentamos por primera vez **Akuma**, después de la controversia de **Sheng Long**. Se anunció un aditamento conocido como Interactor, que era un chaleco que vibraba mediante los efectos de sonido y la música de los juegos; no trascendió. Las Arcadias continuaban su popularidad con juegos como **Mortal Kombat II** y **Darkstalkers**; además de que anunciamos la llegada de un nuevo titán de los juegos de peleas: **Killer Instinct**. También presenciamos la llegada de **Donkey Kong Country**, y por si fuera poco tuvimos información de primera mano del VR-32, un proyecto de jugar de una nueva forma más allá de lo conocido. Finalmente, la revista de noviembre fue la primera en tener 96 páginas (60 más que en el primer número).

Año 4

Continuamos con los reportes de eventos internacionales como el Shoshinkai, en donde se presentaron muchos juegos nuevos, pero lo más representativo de este año fue la llegada del Virtual Boy (antes VR-32). Este sistema de 32 *bits* funcionaba con un visor de dos pantallas para crear un efecto de tercera dimensión, su control tenía dos *Pads* direccionales y prometía ser todo un éxito, aunque lamentablemente fue un sistema que murió sin la gloria que merecía. Nuevos colores para el GB monocromático aparecieron; asimismo, **Killer Instinct** llegó a las Arcadias y con él se prometió la salida del Ultra 64 (antes Proyect Reality) a nuestros hogares.

Más juegos aparecieron, como **Street Fighter Zero**, la precuela del éxito de Capcom; una tercera entrega de la serie **Fatal Fury**, así como de **Mortal Kombat**. Incluimos el cómic de **Street Fighter II**, hicimos más reportajes del ahora conocido E3 y hubo más eventos, como el de **Killer Instinct**. Llegó a las Arcadias el fenómeno **The King of Fighters 94**, y para el SNES apareció una segunda parte de **Donkey Kong Country**.

A pesar de que el Virtual Boy no tuvo éxito, fue un gran intento por ofrecernos una nueva forma de jugar.

Año 5

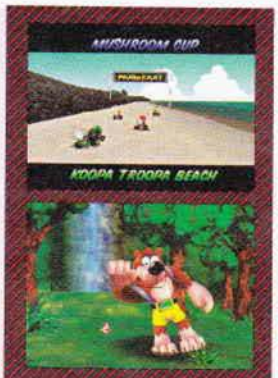
Por fin, el Nintendo 64 fue una realidad. Anunciaron juegazos como **Super Mario 64**, **Mario Kart 64**, **Star Fox 64**, y fuimos testigos de la llegada de la película de **Street Fighter**, que no tuvo el éxito que se esperaba. Otros increíbles juegos demostraron que el SNES todavía tenía vida, como **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** y **Mega Man X3**. En Arcadias apareció **Killer Instinct 2**; visitamos la primera escuela de desarrollo de videojuegos, Digipen, y asistimos a más eventos, como el ACME.

Fuimos testigos de la nueva versión del sistema portátil consentido, el Game Boy Pocket; asimismo, pudimos ver cómo más y más juegos llegaban al Nintendo 64, como **Star Wars: Shadows of the Empire**, **Mortal Kombat Trilogy**, **Turok**, **Killer Instinct Gold** y **Pilotwings 64**. Nuestras secciones, como Retos, continuaban siendo del agrado de los lectores, y en esos días había otras nuevas, como Club, dedicadas a algún juego o franquicia en especial que gozaba de popularidad en ese momento.

Año 6

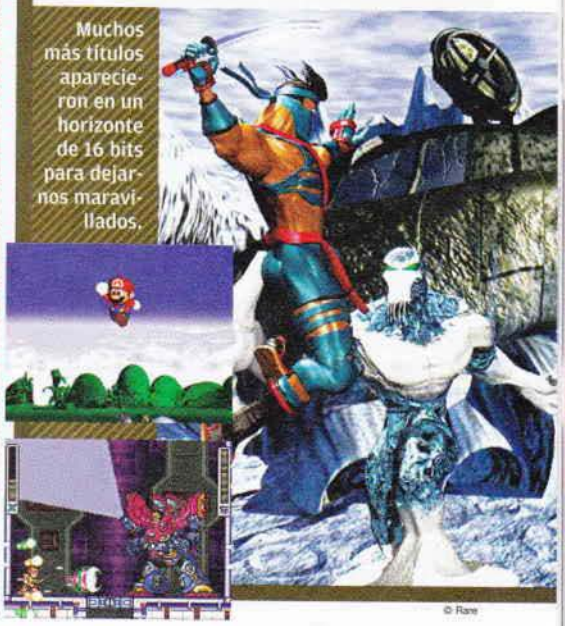
Este año el N64 tomó más fuerza que nunca con juegos como **Mario Kart 64**; en el Shoshinkai se presentó **The Legend of Zelda 64**, junto con muchos otros juegos, como **Yoshi´s Island 64**, y los eventos en la discoteca "La Boom" fueron más frecuentes. Se dio el resumen del cómic de **Street Fighter II**, que ya no pudimos seguir publicando y todavía aparecieron juegos para el GB monocromático (se nota que el Pocket y el Super Game Boy le ayudaron bastante a seguir con vida). Por estas fechas, las oficinas cambiaron su dirección a la calle de Esperanza, en la colonia Narvarte; éste fue otro de los cambios de domicilio.

Olimos un cursito de cómo hacer páginas de Internet, y conocimos la esperadísima tercer entrega de **Street Fighter** en las Arcadias. También publicamos nuestro especial de Arte en este mismo año, en el que incluimos muchísimas ilustraciones de varias franquicias notables del medio. Publicamos el cómic de Axy y Spot, el cual no tuvo mucha aceptación que digamos, y nos emocionamos por conocer en México a la mascota virtual más famosa: el **Tamagotchi**. Llegaron nuevas propuestas, como **Banjo Kazooie**, **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero** y **Castlevania 64**. Regalamos un control dorado firmado por Shigeru Miyamoto, y al final de ese mismo año Panteón se unió a las filas de CN.



¿Recuerdan la explosión de mascotas virtuales que llegó con el primer **Tamagotchi**?

Muchos más títulos aparecieron en un horizonte de 16 bits para dejarnos maravillados.



© Rare

Año 7

Este año tuvimos muchas sorpresas, como el juegazo **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, Yoshi Story** y **F-Zero X**, presentados en el Nintendo Space World. También anunciamos la llegada de **Pokémon** y la introducción del aditamento Transfer Pak, para el N64. Otros juegos que llegaron fueron **Bomberman 64, Chameleon Twist** y **1080 Snowboarding**. También lamentamos la pérdida de Gumpei Yokoi, creador del Game Boy; y hablando de este sistema, en Japón se lanzó una versión con luz integrada, se anunció un nuevo GB a color y se presentó la Game Boy Camera, que permitía tomar fotos digitales (aunque en blanco y negro) con tu GB (además, incluía juegos en donde podías usar tus fotos).

En este año nos volvimos a cambiar de domicilio, esta vez a la colonia Juárez, a la calle de Hamburgo, en donde estaban las oficinas de Gamela. En el número de julio por fin pudimos dar a conocer el Game Boy Color. Las secciones, como siempre, han tenido cambios; muchas desaparecieron, y otras fueron creadas, mientras que algunas, como los Mariados, fueron retomadas en este tiempo. Se anunció el Disk Drive en Japón como periférico alterno al N64, aunque se quedó en "siempre no" para nuestro continente. Además, publicamos nuestro segundo especial de S.O.S. en ese año.

¿Alguien duda de la grandeza de los juegos del N64 viviendo estas entregas?

© Nintendo

Año 8

© 1995-2011 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Curioso... con la salida del Virtual Boy especulamos cómo serían los juegos en un futuro no muy lejano y si alguna vez jugaríamos en 3D; hoy, esto es más que una realidad, porque ya podemos hacerlo en un sistema realmente portátil y sin necesidad de lentes o hacer bizco. En este año el diseño de la revista estaba repleto de fotografías, pues usábamos más de dos para un mismo párrafo, cosa que después fuimos cambiando para hacer la revista todavía más sencilla de leer. Con la creciente librería de juegos para el Game Boy Color, los portátiles retomaron un poco de espacio, pues el N64 ya gozaba de su lugar dentro de nuestros hogares con nuevas series que estarían destinadas a convertirse éxitos, como **Super Smash Bros.**

Año 9

¿No que se iba a acabar el mundo en el 2000? Pues como era de esperarse, la profecía no se cumplió, pero nosotros seguimos al pie del cañón siguiendo grandes juegos del N64, como **Ridge racer 64, Resident Evil 2, Pokémon Stadium** y **Donkey Kong 64**, entre otros. La sección Museo tuvo buena aceptación, revisábamos muchos juegos, y no hay que olvidar que en este año llegamos a los cien números. Lo que sí notamos es que fue un tiempo en el que hubo una exageración de adaptaciones de películas y series de televisión a videojuegos, pues vimos títulos como **Toy Story 2, A Bug´s Life**, ¡e inclusive uno de **Xena**!

Hubo detalles curiosos en este año, se anunció la salida de **Dinosaur Planet**, que pronto se convirtió en **Star Fox Adventures**; también llegó a nuestras manos el magnífico **Conker´s Bad Fur Day**, que rompió con los estándares de los juegos "bonitos". En ese tiempo se empezaron a dar las Segundas Opiniones, para dar un toque más personal y objetivo a las revisiones de los juegos. Con el tiempo, estos comentarios evolucionaron en lo que hoy conocemos como los Rankings. A finales de ese año, en el Space World se presentó el siguiente paso en la generación de las consolas de videojuegos: el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance.

© Rare

Como Nintendo se volvió más flexible, los licenciatarios nos trajeron mejores juegos sin limitantes.

Mario Party y **Super Smash Bros.** siguen tan populares hasta hoy.

Nosotros estábamos viviendo distintas experiencias en nuestra reciente dirección (según algunos, espantaban en ese antiguo edificio). También recordamos cuando abrieron el conocido Espacio 64, ubicado bajo nuestras oficinas; ahí los chavos podían conocer los juegos más nuevos y se organizaron algunos eventos especiales. Estos fueron días alocados y era común ver al Conejo durmiendo por haberse quedado toda la noche trabajando, bueno eso decía. Lo que sí valió la pena fue el primer número especial dedicado a **Pokémon** que publicamos este año, ¡pues tenía de todo!

© Nintendo

Año 10

Este año estuvo lleno de juegos buenos para el N64, aunque también hubo una explosión de juegos no tan buenos para el GBC que nos sorprendió, así como un *boom* de juegos que querían copiar el éxito de **Mario Kart**, en donde vimos a personajes que iban desde las hormigas de **A Bug´s Life** ¡hasta el mismísimo **Woody Woodpecker** montados en *karts*! Pero no todo fue así de repetitivo, porque también hubo juegazos, como **The Legend of Zelda: Majora´s Mask, Ogre Battle 64**, y llegó la segunda entrega de **Pokémon Stadium**. También vimos nacer a **Mega Man Batle Network** y **Paper Mario**. No olvidemos el segundo especial de **Pokémon**.

En junio de este año comenzamos con secciones personalizadas, como el Cementerio de Videojuegos, las cuales fueron haciéndose más y más completas hasta hoy, en el que hay de todo para todos. Una vez que el Game Boy Advance fue una realidad, nuevos títulos llegaron, como **Final Fight One** y **Castlevania: Circle of the Moon**. Y por si fuera poco, en ese mismo año pudimos por fin jugar en nuestros hogares el gran Nintendo GameCube, que llegó con increíbles juegos, como **Luigi´s Mansion, Super Monkey Ball, Wave Race: Blue Storm** y **Super Smash Bros. Melee**. En octubre un nuevo elemento se unió al equipo: Hugo Hernández.

Año 11

© Nintendo

Tanto los portátiles como los caseros ofrecían muchos éxitos.

Haya que el GCN nos demostró una nueva forma de jugar, además nos permitió disfrutar de excelentes propuestas que dejaban todavía más lejos la idea de que los juegos de Nintendo eran "para niños". A pesar de que el GBC todavía tenía algunos títulos para ofrecer, el GBA demostró que era el sistema portátil del momento, con grandiosos cartuchos como **Golden Sun**. Nuevas entregas, como **Eternal Darkness: Sanity´s Requiem** y **Crazy Taxi**, nos sorprendieron. Pero todavía no eran todas las sorpresas, pues en ese mismo año disfrutamos de un magnífico *remake* de **Resident Evil**, con increíbles gráficos y *gameplay* mejorado.

El Ojo del Cuervo apareció en mayo, para dar más frescura a la revista, pues hablaba no sólo de juegos, sino también de otros medios, como el cine. También sucedió algo sin precedentes: los números de julio y agosto tuvieron un logotipo de la revista distinto del de los demás, aunque pronto regresamos al tradicional, pues es el favorito de todos. En ese mismo año pudimos conocer nuevas entregas de serie populares, como **Super Mario SunShine** y **Metroid Prime**. En este año, Master llegó para apoyar al equipo, y pronto se convirtió en un miembro más de Club Nintendo, y se publicó el número especial dedicado a **The Legend of Zelda**.

Las franquicias existentes tuvieron muchas secuelas y versiones alternas, que nos sorprendieron por su gran concepto y aprovechamiento de la tecnología de la época. ¡Fueron grandes juegos!

Año 12

Este gran sistema tuvo muchos juegos de todos los géneros existentes.

El Nintendo GameCube continuó dando mucho de qué hablar con juegazos como **Capcom vs SNK 2 EO**, **Skies of Arcadia Legends**, **Mortal Kombat: Deadly Alliance**, y la llegada de **Resident Evil 2** y **3** al sistema (aunque no tuvieron mejora gráfica). Pero no hubo sólo esos títulos, pues Nintendo nos ofreció también **The Legend of Zelda: The Wind Waker** y **Animal Crossing**, el cual tuvo controversia, pero demostró su valía cuando lo jugamos. En este año incluimos traducciones de Nintendo Power; el héroe legendario, **Link**, apareció como personaje elegible en el gran juego de peleas: **Soul Calibur II**.

La serie **Mario Kart** se ha distinguido por su genialidad. ¡Y esta entrega fue divertidísima!

© Nintendo

Este año llegaron las versiones **Ruby** y **Sapphire** de **Pokémon**, así como la segunda parte de **Golden Sun**; también, juegos basados en la trilogía de **The Lord of the Rings** y en su aventura predecesora: **The Hobbit**, y muchos más. Otro cambio notable fue que a partir del número de abril, cambiamos el logo una vez más, esta vez con mejor respuesta. Nuevos juegos vimos al final del año, como **Viewtiful Joe**, **Star Wars Rebel Strike: Rogue Squadron III**, **Wario World** y el genial **Mario Kart Double Dash!!** Por cierto, estrenamos el nuevo Game Boy Advance SP, que fue el último en tener retrocompatibilidad con los cartuchos de GBC y GB. Para finalizar este año, nos volvimos a mudar, esta vez a Editorial Televisa, en Av. Vasco de Quiroga, Santa Fe, de donde ya no nos hemos movido hasta la fecha.

Año 13

Un año más que sumamos a nuestra historia se vio aderezado con excelentes títulos, como **Final Fantasy Crystal Chronicles**, **Mario Party 5**, el *remake* **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, **Mega Man Anniversary Collection** y **Metroid: Zero Mission**, y la llegada de un periférico nuevo para el GCN: los bongos de **Donkey Konga**. También nos sorprendió el giro radical que dio la saga **Resident Evil** con la llegada de **RE4**, el cual llevó a nuevos horizontes a la franquicia, con un impresionante juego más allá de lo que habíamos jugado antes.

En este tiempo vimos cómo los licenciatarios regresaban a apoyar a las consolas de Nintendo con muchos juegos.

© Nintendo

Periféricos como los bongos para GCN fueron buenas adiciones.

Hubo muchas sorpresas en este año, pues llegaron interesantísimos juegos, como **Second Sight**, **Metroid Primer 2: Echoes**, la línea Clasic NES Series, que revivía las joyas de NES para el GBA, **X-Men Legends**, nuevas versiones de títulos como **FIFA Soccer 2005** y **Pokémon**, que estrenó **Pokémon LeafGreen** y **FireRed**. Como siempre, las secciones fueron innovando también: tuvimos el Retro Activo en donde Gus y Pepe recordaban sus anécdotas más curiosas y chuscas; también asistimos a eventos como el Latin Gamer y el EGS. En marzo de este año se incorporó la sección Uno con el Control, y en este mismo año se dio a conocer el NDS, aunque todavía estábamos un poco lejos de tenerlo en nuestras manos.

Año 14

El GBA seguía siendo un favorito de los jugadores, pero este año llegó por fin el esperadísimo sistema de dos pantallas: el Nintendo DS, que dio una nueva dimensión a la forma de jugar, pues implementaba elementos como el micrófono, la pantalla táctil y otras cosas más que lo convirtieron en el portátil más popular de la industria. No debemos olvidar que se anunció el Nintendo Revolution, que sería el paso más importante no sólo de Nintendo, sino también del mundo de los videojuegos en general.

Aparecieron juegos nuevos de muchos géneros, como el increíble **Killer7**, o el intenso y emotivo **Star Fox Assault**, pero no cabe duda de que la presentación del Revolution en la E3 nos tuvo tronándonos los dedos por todos los juegos que iban a llegar ese año y en un futuro no muy lejano, como **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Super Mario 64 DS**, **Meteos**, **Nintendogs**, **Super Mario Strikers**, **Geist**, **Mario Kart DS** y la llegada del Game Boy Micro, el último de la serie "Game Boy". En este año llegó la nueva sección de Toño Rodríguez, Log Nin, también hicimos una gira por toda la ciudad en conferencias de **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda** y **Street Fighter II**, en donde hubo torneos, sorpresas y regalos.

Este gran sistema llegó a cambiar definitivamente la manera en la que todos jugábamos.

Año 15

El 2006 llegó con muchas sorpresas, se reveló que el Nintendo Revolution se llamaría Nintendo Wii, dándole una cercanía más a los jugadores y que todos nos sintiéramos más unidos en nuestro pasatiempo favorito. Hubo todavía muchos juegos interesantes, como **Super Princess Peach**, **Electroplankton** y **GUN**, entre otros. Los foros de CN y nuestra página de Internet nos permitieron tener un nuevo nivel de comunicación con nuestros lectores, así como el inicio de los *Podcasts*, en donde todo el equipo tratamos temas de relevancia e interés para los jugadores en general.

La llegada del Wii con juegos como **Red Steel**, **Super Mario Galaxy**, **Wii Sports**, **Super Smash Bros. Brawl**, prometía que nos iba a poner a jugar como nunca en el siguiente año, pero todavía teníamos que esperar bastante. También apareció el nuevo Nintendo DS Lite, que fue apoyado con títulos como **Star Fox Command**, **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**, **Magnética** y **Castlevania: Portrait of Ruin**, entre otros. A pesar de la llegada del Wii, el GCN no fue olvidado, porque seguían apareciendo títulos como **Pac-Man World Rally**, **Super Monkey Ball Adventure** y muchos más. Como verás, a pesar de que nos quedamos quietos después de tantas mudanzas, comenzamos una nueva era de evolución de la revista y publicamos nuestra edición especial de **Resident Evil**, con dos portadas de colección.

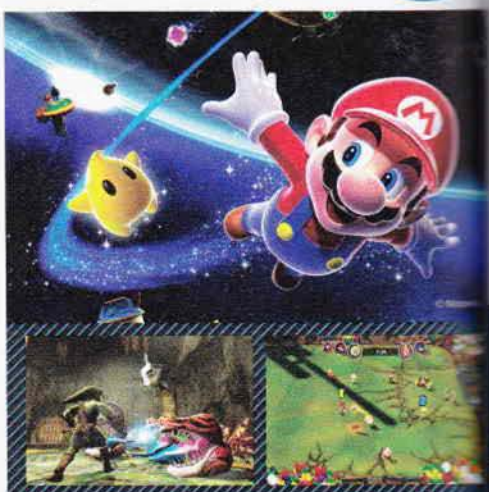
Además de los juegos caseros, las consolas portátiles tuvieron un gran apoyo en esos días con títulos variados.

© Nintendo

Año 16

Este año el Wii se ancló en nuestros hogares con muchísimos juegos, que iban desde las peleas callejeras hasta las más increíbles historias en los RPG. **The Legnd of Zelda: Twilight Princess** por fin estuvo disponible para GCN y Wii, también vimos **Wario Ware: Smooth Moves**, **Metroid Primer 3 Corruption**, **Super Smash Bros. Brawl**, el nuevo **Super Mario Strikers Charged**, nuevas entregas de la serie **Budokai**, de **Dragon Ball Z**, **Elebits**, **Madden 07**, **Diddy Kong Racing DS** y muchos más. A pesar de que el GBA SP ya casi no tuvo títulos, no dejó de ser tomado en cuenta; mientras tanto, continuamos con el arduo trabajo para que tuvieran en sus manos lo último y mejor de las consolas de Nintendo.

Nuestras secciones continuaban con ligeros cambios para darles frescura; además, seguimos con los tradicionales Tips de los mejores juegos del momento, como **Mortal Kombat Armageddon**. La serie **Mario Party** llegó a su octava entrega y comenzamos con una sección específicamente dirigida a la Consola Virtual. Al final de este año por fin tuvimos en nuestras manos el esperadísimo **Super Mario Galaxy**, que llevó al plomero bigotón literalmente más allá del cielo.



No sólo los licenciatarios mostraron más juegos, Nintendo también tuvo lo suyo.

Año 17

Las sorpresas no se acabaron con la llegada del Wii, pues los periféricos que salieron posteriormente le dieron más vida y permitieron que la interactividad entre jugadores fuera más emocionante. El juego en línea que el Wii permitía era apoyado con estos dispositivos, como el Wii Speak, por ejemplo, que te permite no sólo jugar, sino también hablar con tus amigos y llevar a otro nivel la diversión. Como siempre, seguimos muy de cerca los eventos como el EGS, pero también estuvimos muy presentes en el Nintendo Tour, el cual se puso muy bueno, y como ya es tradición, pudimos interactuar con nuestros lectores en Monterrey, Guadalajara y el Distrito Federal, convivir con ellos y disfrutar de los juegos presentados.

Regresaron los artículos en donde revivíamos las Arcadias, y nos preparamos para lo que vendría en este año, como **Mario Kart Wii**, **No More Heroes**, **Super Smash Bros. Brawl**, **Guitar Hero III**, **Final Fantasy XII** y muchos más. También tuvimos nuestra celebración del 16 aniversario de nuestra revista, que se hizo en el Hard Rock Café. Pepe, como siempre, demostró sus aptitudes como guitarrista; tuvimos muchos invitados y el ambiente se puso muy prendido.

© Nintendo

Las series de Nintendo llegaron a un nuevo nivel con el Nintendo Wii.

© Nintendo

Año 18

Dieciocho años... nuestra revista alcanzó algo más que la mayoría de edad, llegó a convertirse en la publicación de mayor distribución y longevidad en América Latina. Cabe notar la foto en donde se ven Pepe, Gus, Toño y Frank (Log Nin, pág. 14), en donde puedes notar cómo han cambiado al paso de los años, pero siguen con el mismo entusiasmo de siempre. Continuando, con todas las ganas del mundo vimos llegar más títulos jugables para los sistemas existentes, como **Call of Duty: World at Warn**, un *remake* del sensacional **Chrono trigger**, para NDS, **Tomb Raider: Underworld** y muchos juegos de ritmos, como **Guitar Hero On Tour** y **Rock Band 2**. También recibieron nuevas propuestas para WiiWare, como **World of Woo, Dr. Mario Online** y **My Pokémon Ranch**.

También seguimos con el Nintendo Tour; vimos llegar increíbles juegos, entre los que destacan **Dead Rising: Chop Till You Drop, Pokémon Platinum, Punch Out!!, Need for Speed Nitro, The Conduit** y más. También presenciamos la llegada Wii Motion Plus, que ayuda al Remote de Wii a tener una mejor presición y control, además de nuevas secciones, como el Vistazo a Japón, en donde expandimos más los horizontes de nuestra perspectiva y, con ello, también los temas relacionados con los videojuegos. Se anunciaron nuevos títulos en la E3, como **Super Mario Galaxy 2**, y disfrutamos al final del año con juegos como los geniales **PES 2010 Tatsunoko vs Capcom.**

Las opciones que tenemos hoy día son muy amplias. Es posible tener buenos juegos de diferentes precios en nuestras consolas.

© Nintendo

Año 19

El décimo noveno año de nuestra era comenzó con grandes títulos, como **The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Band Hero, Leg Rock band** y **Call of Duty: Modern Warfare**. A partir del primer número comenzamos a usar un nuevo diseño, más fresco y profesional que nunca; retomamos la sección Evolución, con la franquicia **Star Fox**, y dimos más peso al arte de los videojuegos más populares. También presentamos la nueva sección A Favor y en Contra, en donde todos pueden opinar sin limitantes. Llegaron juegos muy interesantes, como **Red Steel 2, Mega Man 10, Wario Ware D.I.Y.** y el esperadísimo **Monster Hunter Tri.**

La revista ha continuado con sus mejores secciones y tratamos de que siempre haya cosas nuevas, sin dejar de apoyar los mejores juegos existentes.

© Capcom

Nuestras secciones CN Profiles, ¿Qué hay dentro de...?, Top 10 siguen con la misma fuerza que siempre, así como las personalizadas. Los juegos basados en películas continuaron llegando, como **LEGO Harry Potter: Years 1-4** y **Iron Man 2**; también hubo juegazos ese año, como **Donkey Kong Country Returns, Call of Duty Black Ops, Golden Sun: Dark Dawn** y el genial **Super Mario Galaxy 2.** Aunque todos los juegos eran esperados, la noticia del nuevo sistema portátil de Nintendo se llevó las palmas y nos hizo esperar con más ansias a que fuera lanzado. No cabe duda de que el Nintendo 3DS se convirtió en la consola del momento.

Año 20

Al comienzo del presente año se lanzó un compendio muy nostálgico: **Super Mario All-Stars**, para el Nintendo Wii, junto con buenos títulos, como **Star Wars: The Force Unleashed II** y **Conduit 2**, entre otros. **Wario** regresó con una nueva sección, y pronto se presentaron los títulos que vendrían en el transcurso del año, como **The Legend of Zelda: Ocarine of Time 3D, Super Street Fighter IV 3D Edition, Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, Kid Icarus: Uprising** y **Resident Evil: The Mercenaries 3D**. Pero no solamente **Mario** cumplió 25 años, **Sonic** también celebró su vigésimo aniversario, y **Resident Evil**, 15 años de terror.

Durante el transcurso del año pudimos por fin vivir la experiencia de jugar en 3D con el esperado Nintendo 3DS, con muchos juegos increíbles. Pero a mediados Nintendo nos volvió a sorprender con el anuncio del próximo paso en el esquema evolutivo de las consolas: el Wii U. También se lanzaron juegos de Consola Virtual y la eShop del N3DS, así como nuevas aplicaciones increíbles para este sistema. Al final del año hemos podido conocer más juegos, como **Pac-Man Party 3D, Rayman Origins**, y **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games**, y el esperado **The Legend of Zelda: Skyward Sword.**

Series como **Resident Evil** y **Street Fighter** alcanzaron nuevas dimensiones en el Nintendo 3DS.

© Nintendo

20 años y contando...

Finalmente, con el número que tienes en tus manos llegamos a los 20 años. Hemos vivido tantas cosas a lo largo de la historia de Club Nintendo que sería imposible mencionarlas todas. Tenemos recuerdos de cómo vimos nacer varias consolas y franquicias, de cuando existió la controvertida pelea entre Sega y Nintendo (¿se acuerdan de que Gus y Pepe fueron al programa de Nino Canún?). Pero aun así, nos hemos dado cuenta de que siempre habrá nuevas sorpresas. Seguiremos trabajando con las mismas ganas, y esperamos seguir contando con tu apoyo, ¡así que podemos decir que esto es sólo el comienzo!

CEMENTERIO de videojuegos

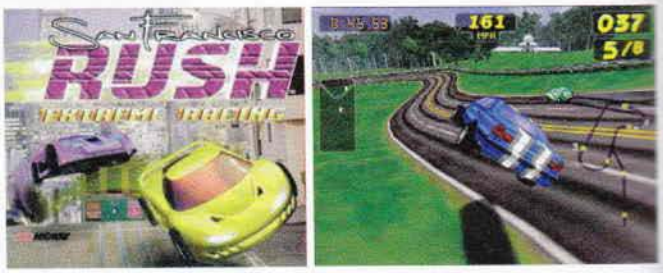
Por Panteón

¡Saludos, colegas del control! No puedo creerlo, ¡ya son 20 años de nuestra revista! Se dice fácil pero no cualquier publicación alcanza esta cifra. Y eso es gracias al esfuerzo de todos los que hemos trabajado aquí, y por supuesto, al apoyo de miles de lectores que nos siguen fielmente y contribuyen al crecimiento de Club Nintendo. En esta ocasión pondremos atención especial al Nintendo 3DS debido a que ha sido una excelente forma de revivir las grandes joyas de antaño. Además, veremos un poco acerca de recuerdos de CN, así que los invito a divertirse leyendo esta sección, que tendrá nostalgia, humor y, por supuesto, ¡muchos juegos clásicos!

En Club Nintendo hemos vivido muchísimas anécdotas y hemos visto el nacimiento de muchos juegos y consolas.

Recordando...

Parece que fue ayer... Corría el año de 1997, las oficinas de Club Nintendo se acababan de mudar y yo fui a realizar unas colaboraciones con la ilusión de llegar a trabajar en esta revista tan importante para los videojugadores mexicanos. Fue en la edición de octubre de ese mismo año que vi publicadas mis primeras contribuciones; la misma revista en donde se incluyeron los "Fabulojos", y tenía portada del juegazo de N64, **San Francisco Rush**.



Este juego sigue siendo de mis favoritos y me trae muchos recuerdos de cuando entré a Club Nintendo en 1997.

Desde entonces he sido afortunadamente uno de los miembros activos de nuestra revista, junto con el buen Gus Rodríguez, Pepe Sierra, Toño Rodríguez, Frank Cuevas, Hugo Hernández y Juan Carlos García, quienes formamos un equipo de trabajo muy unido y que ha pasado por memorables momentos a lo largo de estos años. No hay que olvidar a Axy y a Spot ni a todos aquellos que también han puesto su granito de arena para que mes con mes lleguemos a los corazones de nuestros lectores. Por fortuna, ahora hay muchas formas de comunicarnos y estar en contacto con los jugadores, como el correo electrónico, Twitter, Podcast y, por supuesto, los eventos en los que podemos convivir con todos los aficionados de los videojuegos. ¿Cómo olvidar algunas de las anécdotas más jocosas de Club Nintendo? Como la vez en que el Conejo -traumado con **Metal Gear Solid**- rodó por el suelo cubriéndose de un láser que le apuntaba desde el edificio de enfrente (en esos días todos jugaban con los láseres que vendían en el Metro). También la vez que tuvimos que salvar a Densho de un sujeto que lo quería golpear en las Arcadias, o cómo se inundaba Espacio 64 por las tremendas lluvias torrenciales.

También recuerdo cuando Hugo perdió su carro tras un evento. Las incontables ocasiones en que Toño ha comido hamburguesas porque su equipo le gana al de Juan -quien por cierto se pintó con betabel el cabello tras perder otra apuesta-, y mi resistencia sobrehumana por sobrevivir a sopas instantáneas y tacos callejeros durante los tiempos de entrega. ¡Son tantas las historias, que podríamos hacer un libro con ellas!

Han pasado ya 14 años desde que llegué a las oficinas de CN, he visto muchos cambios, presenciado los giros y evoluciones que ha tenido la revista. Sería imposible incluir a todos los que han estado aquí, pero no cabe duda de que después de tantos años el equipo está más unido que nunca y procuramos hacer nuestro trabajo lo mejor posible. Así que no dejen de leernos, seguirnos y compartir con nosotros las experiencias que están por venir.

Embajadores

He recibido varias dudas acerca de los juegos del programa Embajador, así que les daré respuesta rápida, para despejarlas. Incluiré sólo las más comunes que me han llegado a mi correo. Era de esperarse que hubiera incógnitas con estos geniales juegos, más para los jugadores que no son veteranos del control.

El Nintendo 3DS es la mejor inversión en sistemas portátiles, y los juegos clásicos del programa Embajdor lo hacen más completo.

Wrecking Crew

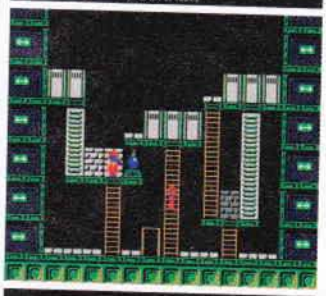
Tiene en total 100 niveles, pero no tiene final en realidad.

La única forma de continuar si quedas atrapado en un barril es presionando Select (botón Y) para reiniciar la escena, pero perderás toda tu puntuación.

Si obtiste el martillo dorado. En la escena 6 hay cinco bombas, destruye las dos de abajo y luego la de en medio a la izquierda. Espera verás que aparece el preciado martillo dorado, con el cual podrás golpear a los enemigos. Será suyo hasta que seas eliminado.

Como dato adicional, en las escenas donde hay tres -o más- bombas si las destruyes en secuencia, la tercera te dará un premio. Pero no quiero quitar toda la diversión, así que eso te lo dejo de tarea.

De igual manera, en ciertas escenas verás que aparecen letras (A-R-I-O o L-U-I-G-I) al destruir elementos; si las haces aparecer en secuencia, obtendrás una vida.



© Nintendo

Este juego tiene muchísimas cosas ocultas, que dependen de una habilidad suprema para encontrarlos. ¿Ya pudiste obtener el martillo dorado?

Metroid

Una vez que acaben el juego y lo vuelvan a iniciar, automáticamente comienzan con **Samus** sin su traje.

El *password* JUSTIN BAILEY (lo demás llénenlo con guiones), te da de inicio a **Samus** sin traje y con casi todos sus ítems. Es la mejor forma de jugar (y mi favorita); de hecho, llevan el rayo congelante, el cual evitará dolores de cabeza contra los **Metroids** del final.

Si les cuesta trabajo llegar con **Mother Brain**, entonces traten de hacerlo con el rayo congelante y llenar al máximo los misiles y niveles de energía. Avancen despacio y disparando, para congelar a los **Metroids**.

Este cartucho, sin duda, es muy desafiante y requiere de toda habilidad y memoria para terminarlo, pero vale la pena, ¡especialmente la segunda vuelta!

Recomendaciones Panteoneras

Ahora bien, me han preguntado mucho sobre qué juegos clásicos vale la pena descargar para el N3DS. Aquí les tengo algunos de mi preferencia, pero recuerden que lo mejor es informarse en la misma tienda y ver los videos y fotos, para tener una mejor perspectiva sobre el juego en cuestión.

La ventaja de tener muchos juegos descargables es que se puede traer una sola consola sin necesidad de cargar tantos cartuchos o tarjetas. No cabe duda de que el Nintendo 3DS es el sistema portátil más completo de todos los tiempos, especialmente si tienen los juegos del programa Embajador, ¡pues son 20 clásicos en total!

3D Classics: TwinBee

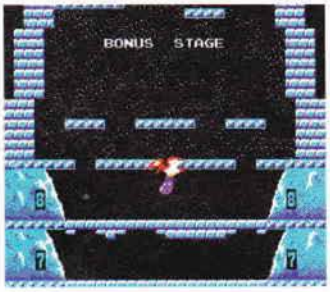
Este desafiante juego es un *shooter* sumamente divertido en el que se controla a un avioncito que debe derribar enemigos y conseguir poderes al rebotar campanitas. Si no han tenido la oportunidad de jugarlo, es hora de que lo hagan con la nueva dimensión en 3D, pues es más llamativo, adictivo y genial. ¡Juéguenlo, verán que no se arrepentirán!

Si quieren emoción al estilo tradicional, pero desean algo más que simples gráficos en 2D, den un vistazo a este clásico.

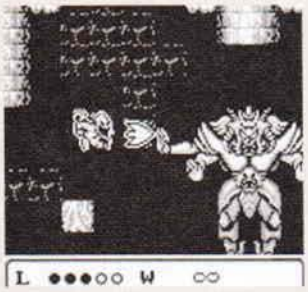
Los clásicos que relanzan en 3D son muy buenas opciones que combinan lo tradicional con la tecnología actual; además, tienen precios accesibles y puedes llevarlos adonde quieran para disfrutarlos en el Nintendo 3DS.

Ice Climber

- No pasa nada si te caes en la fase de *Bonus* y sigues jugando, sólo que no harás tantos puntos como podrías si llegas a la cima.
Son 32 montañas y no tiene final en realidad.
- Sí, son los **Ice Climbers** que salen en **Super Smash Bros.**, **Popo** y **Nana**.
- Los enemigos que "reparan" las plataformas son yetis... aunque de tamaño económico.



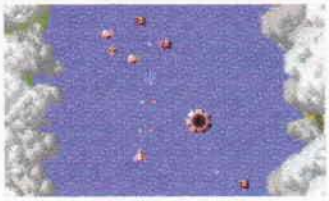
Gargoyle's Quest



Capcom es una de mis compañías favoritas; dos de sus series: **Ghost'n Goblins** y **Gargoyle's Quest** son de mis consentidas. Tengo el placer de recomendar esta aventura llena de acción, personajes y temática sombría. Ésta da inicio a una corta pero increíble serie en la que el demonio rojo, **Firebrand**, debe salvar a su reino natal de una terrible amenaza. Este juegazo fue singular por tener una temática fuera de la tradicional de saltar sobre los enemigos que predominó en esos días, y por ende, sumamente recomendable.

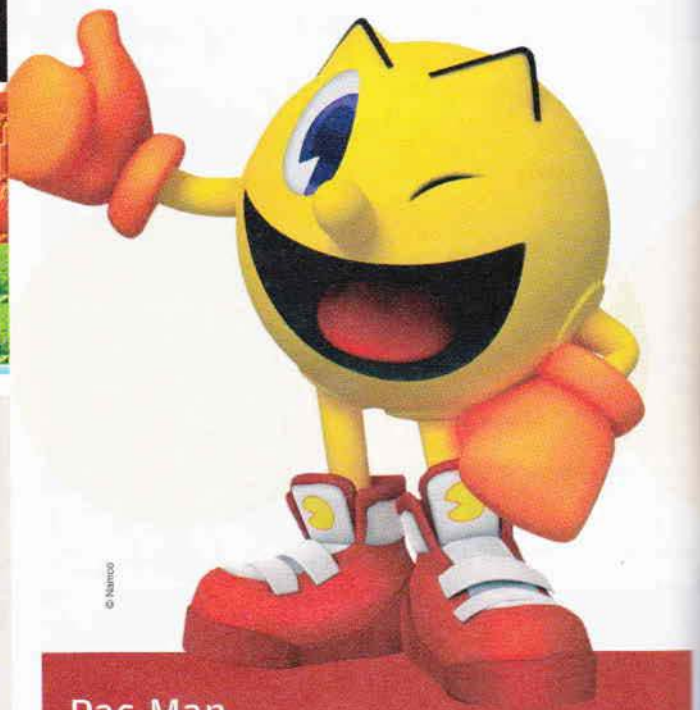
3D Classics: Xevious

Al igual que TwinBee, Xevious es un formidable *shooter* en el que se debe disparar a cuanto adversario se atreva a ponerse enfrente de tu nave. Lo que hace diferentes a estos dos juegos de muchos otros del género es que aquí se pueden arrojar bombas para destruir bases o enemigos que están en el suelo. El efecto 3D quedó espectacular, así que no pueden dejar de checarlos.



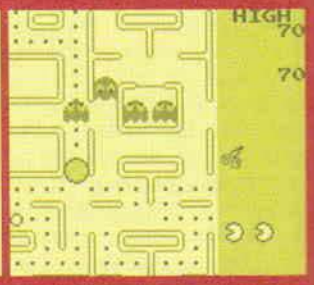
Todavía recuerdo cuando jugaba este título en Arcadias. Es un gran *Shooter* que deben conocer.

El legendario e icónico personaje de los videojuegos nunca pasa de moda. Cualquiera puede disfrutarlo, ¡pero sólo los más hábiles podrán sobrevivirlo!



Pac-Man

Finalmente, recomendaré ampliamente este gran clásico, que no puede faltar en su colección, y qué mejor que tenerlo en su versión portátil para llevarlo adonde quieras en tu N3DS. Éste es un juego genial porque nunca pasa de moda; cualquiera lo puede jugar, es adictivo y divertido como pocos. Lo mejor es que el precio es muy bajo y puedes disfrutarlo sin límites.



Escribiendo la carta para Reyes...

Pues bien, hemos llegado al final de este Cementerio decembrino. No olviden prometer barbaridades en la cena de Año Nuevo y pasárselo bien en Navidad en compañía de familiares y/o amigos. Yo, por mi parte, estoy escribiendo mi carta para Reyes... aunque creo que tampoco me traerán lo que quiero. Espero que les haya gustado esta edición y que nos acompañen durante muchos años más. No olviden escribirme a panteon@clubnintendomxcom y seguirme en mi cuenta @Panteon de Twitter, para que sigamos interactuando e intercambiando ideas sobre el maravilloso mundo de los videojuegos. ¡Hasta la próxima!

TLOZ: Ocarina of Time

Super Smash Bros. Melee

Smash Bros. Brawl

Sheik

Uno de los personajes que más admiradores ha obtenido desde su primera aparición en el legendario **Ocarina of Time** ha sido **Sheik**, sobre todo por el misterio que lo acompaña durante la mayor parte de la aventura, hasta que al final revela su identidad. Se trata ni más ni menos que de la **Princesa Zelda**, quien ayuda a **Link** en varias partes de su larga jornada contra **Ganon**. Siempre lleva consigo un arpa, con la que enseña melodías al héroe del tiempo.

Un rostro conocido

La primera aparición de **Sheik** fue en **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**; vestía un traje de colores azul y blanco. Se caracterizó por tocar el arpa y, de hecho, enseñó a **Link** una de las melodías para ayudarlo en su travesía.

Más adelante, y debido a su carisma, el personaje de **Sheik** fue tomado en cuenta para participar en el juego **Super Smash Bros. Melee**, como un personaje seleccionable que poseía fuerza y agilidad en sus ataques. Para la versión de Wii, **Super Smash Bros. Brawl**, ella podía cambiar de **Zelda** a **Sheik**, abriendo un nuevo abanico de oportunidades de *gameplay*.

Como ya comentamos, el arpa es parte fundamental de este personaje; puedes apreciarla en la imagen que te presentamos. Ahora bien, ¿ya viste el arpa que tiene Zelda en el nuevo juego **TLOZ: Skyward Sword**? ¿No resulta similar? Nintendo ha trabajado muy bien los detalles en su nueva obra, y prueba de esto es dicho instrumento musical, que por ahora ha aparecido en dos juegos de la serie. De momento no sabemos si **Zelda** vaya a usar de nuevo este traje, pero lo seguro es que volveremos a verlo en otras adaptaciones de Super Smash Bros. ya que es de los personajes con mejores jugadas tanto en tierra como en aire, a pesar de que se le resta un movimiento de ataque debido a que uno de ellos está dedicado a la transformación de **Zelda** en **Sheik**. ¿Qué opinas sobre este personaje? ¿Te esperabas la gran sorpresa del cambio?

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

¡Bienvenidos a Uno con el Control! ¿Ya están jugando **The Legend of Zelda: Skyward Sword**? No hay mejor manera de terminar el año que con una aventura de **Link**, como pasó con **Ocarina of Time**, **Majora´s Mask** y **Twilight Princess**. Como seguramente ya saben, este mes resulta bastante especial para Club Nintendo, pues estamos en nuestro aniversario número 20. Así es, dos décadas ya de vida, por lo que he preparado algo diferente para tan importante ocasión, que espero lo disfruten, pero sobre todo los haga recordar tantas aventuras que hemos pasado juntos como un gran equipo.

A lo largo del artículo compartiré lo que representa Club Nintendo para muchos de ustedes, con mensajes que me hicieron favor de mandar vía Twitter. Muchas gracias a todos.

Dos décadas juntos conquistando el universo y rescatando princesas

Parece que fue ayer... iba saliendo de la escuela primaria y me dirigía junto con mi familia a casa, justo como todos los días, pero no, algo especial aguardaba por mí. Al pasar por el puesto de revistas, que hasta ese día no representaba más que periódicos y publicaciones sin mucho sentido, vi Club Nintendo. Yo ya tenía mi NES, y claro está que pasaba mucho tiempo en las Arcadias con **Street Fighter II**, así que ver una revista con **Mario** en portada era algo sorprendente y, sobre todo, emocionante.

A partir de ese momento, mi vida, y estoy seguro de que la de miles de jóvenes más, no volvió a ser la misma. Ya hace tiempo comenté las vivencias y alguna que otra aventura que he pasado desde que leo Club Nintendo, pero esta vez lo que deseo transmitir es lo que ha influido en nuestra vida: la manera como se volvió parte fundamental de ella, para convertirnos en verdaderos videojugadores.

En todos estos juegos nunca estuvimos solos, siempre teníamos el apoyo de los S.O.S o los *Password*, para terminarlos.

Tweets

@Kensuo
No podría imaginar mi vida sin @RevistaCN. Podrán cambiar muchas cosas, pero sé que al final siempre estará acompañándome.

@Harrisqnk
La amistad es lo más emotivo, grande y complejo que puedas encontrar en la vida; juro que nada se le iguala, eso es Club Nintendo.

@Chavarrilecuna
Un soporte, un compañero de vida, un acercamiento al mundo Nintendo; infancia, adolescencia y vida adulta, siempre allí.

@Keneret
CN es parte de mi vida desde 1993 que compré mi primera CN. Me ha dado la oportunidad de hacer AMIGOS que compartimos la misma PASIÓN!

De las grapas a los pósters

Con mucha nostalgia miro las primeras revistas, las que comenzaron con aquel número en diciembre de 1991; el papel era distinto, el número de páginas era sumamente inferior e incluso se usaban grapas para unir las páginas. La consola de moda era el Súper Nintendo, pocas personas tenían teléfonos celulares y nadie se imaginaba conceptos como redes sociales; es más, pocos eran quienes tenían computadora en casa.

Tanto el mundo como la manera de hacer Club Nintendo era distinta, pero existe algo que se ha mantenido intacto en estas dos décadas, y eso es la pasión con la que se hace la revista. Actualmente, con la aparición de nuevas consolas y otros medios de información, el criterio para evaluar un título se ha ido deteriorando, se da preferencia a gráficos y otros aspectos que, en realidad, no deberían de ser tan importantes. Eso lo aprendí con Club Nintendo, un juego se valora por lo que nos brinda, las enseñanzas, no por los minutos de video que tenga. Además, con detalles como el rombo escondido en portada nos ayudan a prestar atención a los pequeños detalles que, dentro de un juego, hace la diferencia entre ganar o perder.

¿Recuerdan el inicio del fenómeno **Pokémon**? Tiene más de una década de ello, y seguimos juntos, capturando y entrenando a nuevas criaturas.

Donkey Kong Country no sólo fue un *hit* del SNES, también lo es ahora en el Wii, donde se puede apreciar una gran evolución, justo como en CN.

© Nintendo

¿Cuántos de estos juegos terminaste? Ahora son grandes recuerdos en tu memoria y en las páginas de Club Nintendo.

Moldeando al verdadero videojugador

Si existe un artículo que me influenció demasiado en su momento, fue aquel Control de los Profesionales donde se relataba la historia de un pequeño elefante que día tras día intentaba escapar del circo, pero debido a su poca fuerza no podía desprenderse de la cadena que lo mantenía a una estaca... Pasó el tiempo, se hizo grande y fuerte, pero no lo intentó más, sabía que no podría debido a sus malos recuerdos. La moraleja es obvia, siempre hay que intentar lo imposible, no darse por vencido a pesar de los años, de la experiencia que por momentos puede volvernos arrogantes; siempre tengamos viva esa frescura al jugar y en la vida. Estoy seguro de que no soy el único que lleva esa filosofía gracias a Club Nintendo.

Club Nintendo representa más que una revista donde nos enteramos de novedades, trucos o notas curiosas, es un amigo junto al cual nos hemos divertido, crecido, madurado; es parte de la vida de todos nosotros, que mes a mes la escribimos o leemos. Por eso ahora, en su 20 aniversario, quiero felicitar a Club Nintendo... a los lectores que siguen la publicación desde el primer número y que hoy la comparten con sus hijos; también, a esas nuevas generaciones que se han unido con el paso de los años y que han comprendido el espíritu de la revista. Pero sobre todo, a nombre de miles de lectores, quiero agradecer a Club Nintendo por ser nuestro compañero inseparable, por ayudarnos cuando ya habíamos perdido la esperanza de encontrar ese cuarto de corazón que nos faltaba, por ser el mejor maestro en los combos de **Killer Instinct**, por ayudarnos a crear nuestra primera página web, por darnos la ubicación de las flautas en **Super Mario Bros 3.** y, principalmente, por ser un amigo que, sin importar cuántas veces fallemos, está con nosotros, recordándonos el verdadero significado de ser un videojugador. Feliz cumpleaños 20, Club Nintendo, gracias por formar parte de la vida de miles de jugadores en todo el continente.

Tweets

@sanguinex
Club Nintendo no es sólo una revista, es una gran familia que está conformada por sus integrantes y lectores.

@ursagil
Al mismo tiempo fue guía para mi carrera. Gracias al curso de HTML me interesé, ahora soy Programador web.

@weritohaz
Mi compañero de juegos, ese "hermano mayor" que siempre me dice qué hacer y adónde ir cuando estoy en apuros en un juego.

@kikekabuto
Andar de cacería y pelearse con los voceadores por conseguir el último número. Ahora estoy suscrito.

@JaBlesGC
Para mí Club Nintendo siempre fue una ayuda en mis juegos, nunca hubiera vencido a Nightmare en Metroid Fusion sin ellos.

@RetsuGoki
Representa la salida a un nuevo mundo que nos aleja de los problemas y nos da relajación. La unión de todos para todos.

@Daisaku44
CN es más que una revista, es toda una manera de aprender a ser mejores y una gran comunidad; 20 años es sólo el comienzo.

@Gendo128
¿Qué es CN?, al menos para mí es hermandad, amor y una nostalgia que me hace desfallecer. Gracias por todo, amigos.

@DanT_SB
CN ha sido lo que ha tenido mayor influencia en mi forma de pensar como videojugador. Además, ahí he encontrado buenos amigos.

@rmdl51
CN más que una revista ha sido para mí como un amigo de la infancia con quien creces y compartes momentos buenos y malos.

@Ligumacia
Una compañera estos 20 años, ambas hemos cambiado de aspecto y contenido, siempre buscando ser mejores. Y vamos por otros 20.

@SirDannyJackson
Vivir grandes aventuras con el corazón de un niño.

Regala diversión, regala Nintendo

JUEGA EN EL MUNDO DE MARIO EN 3D

Mario™ corre, acelera y salta fuera de la pantalla en su primera aventura en 3D. Controla a tu héroe bigotudo favorito desde todos los ángulos mientras explora nuevos mundos en 3D, vence enemigos en su cara y resuelve acertijos que cambian la perspectiva.

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores
Juego y consola se venden por separado

© 2011 Nintendo. Super Mario 3D Land and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo

SÓLO PARA LA CONSOLA

NINTENDO 3DS.

SuperMario3DLand.nintendo.com/es/

FINALES

Cada final es una aventura

A partir de los años del NES era impensable que un título no tuviera final, los había desde sumamente sencillos hasta elaborados con cinemas, al estilo **Ninja Gaiden**. Pasó el tiempo y ahora son auténticas maravillas, pueden jugar con nuestras emociones de una manera irreal, pero como dice la frase que desde hace unos meses acompaña esta sección: "Cada final representa horas de esfuerzo, alegrías y tristezas detrás de un control".

Antes de comenzar, intenten responder la siguiente pregunta: ¿qué los motiva a jugar? Muchas personas creen que ver el final, pero aquí en Club Nintendo creemos que es algo más que eso: el final es sólo la culminación del camino, pero no el objetivo principal. Seguramente, cuando gente ajena a este entretenimiento intenta comprendernos, sólo ve personajes saltando, pero no sabe todo lo que pasamos...

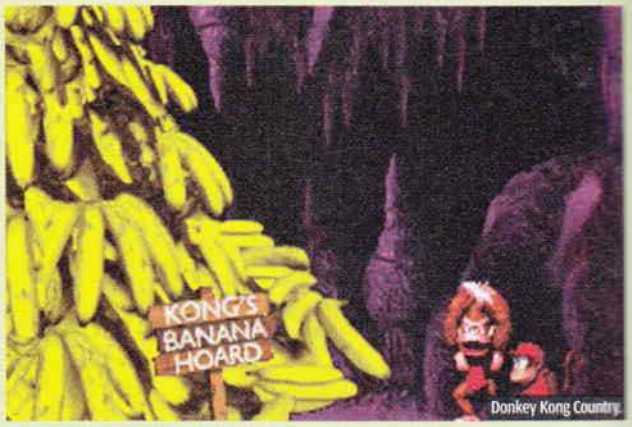
Castlevania 64, gran juego, la batalla contra **Drácula**, como ya lo comentamos el número pasado, es espectacular. **Reinhardt** pone todo su empeño en vencerlo y dejar claro que mientras haya una sola persona que crea en la bondad, el mal nunca saldrá de la oscuridad... Eso todos los que lo jugamos lo vimos, pero ¿qué hay de las cosas que sólo nosotros vivimos? Podemos apostar a que todos sufrimos en la Torre del Reloj, casi al llegar a la cima; en la última jaula hay un puente que representa un verdadero dolor de cabeza, lo único que se debe hacer es saltar. Pero entre la cámara que no ayuda y los nervios, 9 de cada 10 intentos terminan en el barranco. También hay otro momento frustrante, cuando se deben llevar los explosivos cerca del minotauro par colocarlos en el muro... un salto, un movimiento brusco, y se acabó.

Esos momentos de frustración, de enojo y hasta de coraje, son también parte de la aventura; no sólo lo que está en pantalla se cuenta, sino también lo que ocurre del otro lado. Como ese momento en el que estaban a nada de ganar la Copa Mundial en **International SuperStar Soccer 64** y, de pronto, se quedaban sin energía eléctrica; la oscuridad inundaba su habitación. Pero no se rindieron, minutos después regresaron para levantar la Copa y demostrar que lo que cuenta es la perseverancia; dejar constancia de nuestra capacidad y sueños.

Cuando comenzaba la industria, los juegos que se podían disfrutar en las Arcadias, o que llegaban a las consolas caseras, no contaban con un final como tal. Muchas veces lo que era considerado como "final" también era un error de programación que impedía seguir avanzando, o bien cuando los puntos ya no aumentaban, se jugaba por honor, por el orgullo de decir "ese récord que nadie puede quitar es mío". Claro está que con el paso del tiempo esa situación ha cambiado.

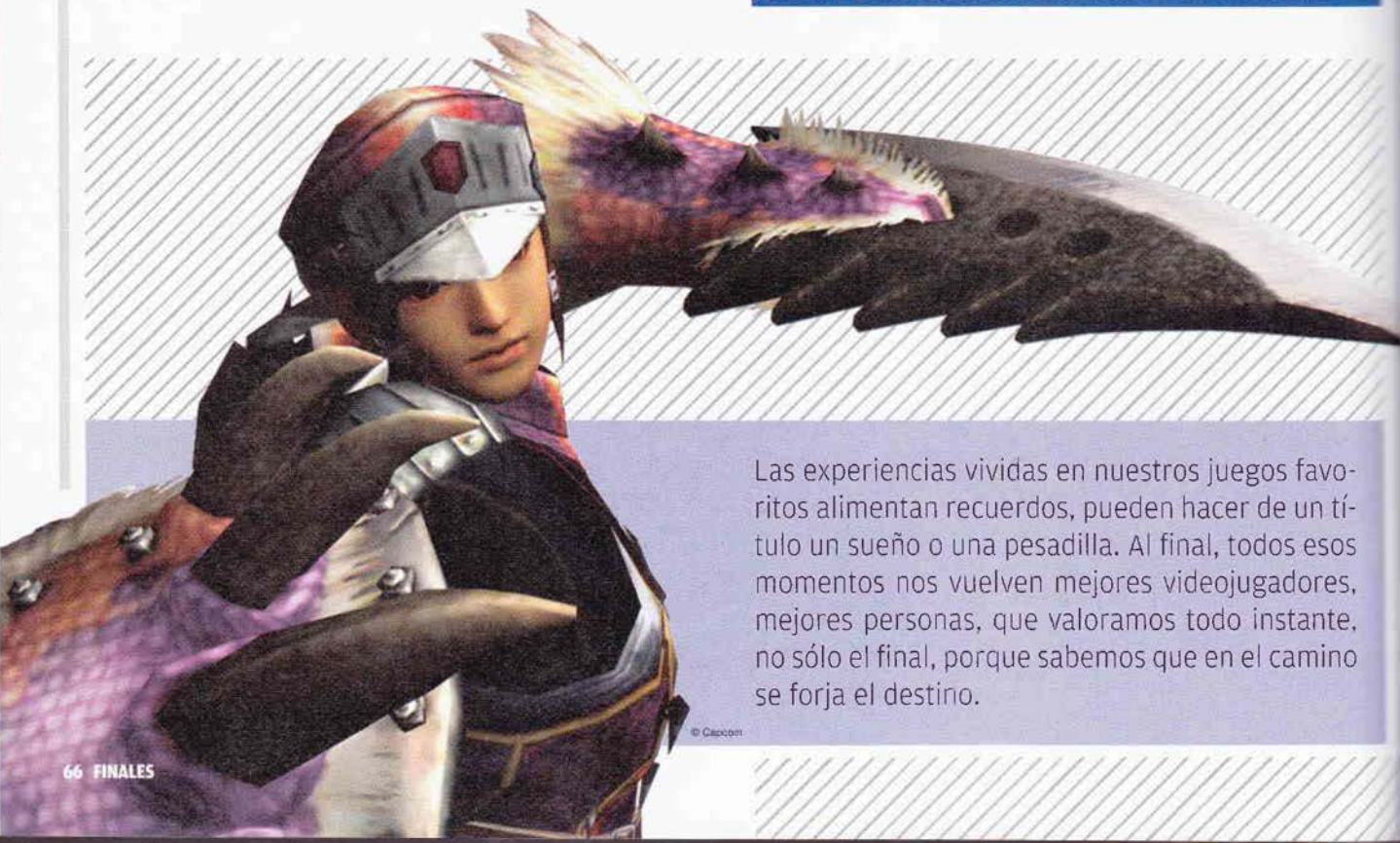
Castlevania: Circle of the Moon.

Disney´s Aladdin



Donkey Kong Country

En todos estos juegos pasamos momentos gloriosos, de diversión o incredulidad, pero a fin de cuentas son recuerdos que nos quedan para siempre, experiencias que nos ayudan a ser mejores en este gran entretenimiento.



Las experiencias vividas en nuestros juegos favoritos alimentan recuerdos, pueden hacer de un título un sueño o una pesadilla. Al final, todos esos momentos nos vuelven mejores videojugadores, mejores personas, que valoramos todo instante, no sólo el final, porque sabemos que en el camino se forja el destino.

© Capcom

Cada paso está lleno de sentimientos

Al tomar un control, muchas veces son las que reímos ya sea por la compañía de nuestros amigos o por los eventos del juego. Al mismo tiempo, pasamos momentos tristes en los que, inevitablemente, se nos forma un nudo en la garganta ante lo que vemos en pantalla. Ver cómo **Adam Malkovich** se sacrifica en **Metroid Other M** después de enseñarnos el valor de la vida, o cuando **Sniper Wolf** muere en **Metal Gear Solid** ante la impotencia de **Otacon**... seguramente el llanto acompañó todas esas escenas, pero aun así tuvimos que ser fuertes, levantar el rostro y seguir adelante apretando lo dientes y los puños.

¿Cuántas noches de desvelo no pasaron para terminar **Chrono Trigger**? Esas largas madrugadas cumpliendo misiones en **Monster Hunter** para subir nuestro nivel y lograr ir por **Lagiacrus**, o qué tal los momentos recorriendo los niveles en **The Conduit** para buscar algo de energía. Nadie se acuerda de eso, pero son sacrificios que, como videojugadores hacemos; grandes esfuerzos para ver el final en nuestra pantalla.

Cuando tomes el control, no pienses sólo acabar el juego, sino también disfrutarlo, vivirlo, gozarlo. Aprende de cada uno de los objetivos que tendrás a tu cargo; esa experiencia te ayudará no sólo en futuras aventuras, sino también en tu vida diaria. Afronta cada reto siempre consciente de que el camino será largo pero valioso.

Monster Hunter 3.

Kirby´s Epic Yarn.

Sin and Punishment SoE.

Yoshi´s Island: SMW2.

Cada momento vivido en estos juegos acompaña nuestra vida. En ocasiones, miraremos atrás y en cada etapa importante que hayamos pasado estará ahí un videojuego, recordándonos que el final no es lo importante, sino el camino.

© Nintendo

Más allá de los créditos

Un final nos puede dejar en *shock* durante horas, o meditando y hasta llorando, pero lo importante es que nos quede claro que lo valioso no es ver esos créditos, ese *Full Motion Video*, sino todo lo que pasamos para estar ahí en ese momento, dentro y fuera de la pantalla, porque como videojugadores sabemos que un final no es más que el reflejo de nuestro esfuerzo. Ver la Trifuerza girar, a **Ryu** ganando otro torneo, a **Bowser** aniquilado... son recuerdos y prueba de nuestro valor y perseverancia, así que de ahora en adelante cada vez que termines un título piensa en todo lo que viviste para verlo; es más que un cinema, es parte de tu vida.

Nintendo, aciertos y desatinos

¿Por qué Nintendo?

Durante nuestra historia hemos atestiguado muchos eventos dentro de la industria de los videojuegos. Estar presentes en el nacimiento de las grandes consolas, ver cómo evolucionan, al igual que los accesorios y aditamentos que han lanzado para apoyarlas, ha sido una experiencia única; no obstante, nos hemos encontrado siempre con la misma pregunta una y otra vez cuando platicamos con la gente: "¿Por qué Nintendo?". Sabemos de antemano que todas las compañías y sus sistemas tienen los suyo, al igual que cometen errores, y por eso hemos querido dar un vistazo a lo que hemos visto durante nuestra historia referente a nuestra compañía favorita, con la mayor de las objetividades y para dejar en claro que reconocemos que también Nintendo ha tenido sus tropiezos, pero sabemos que por algo sigue siendo la elección no sólo de nosotros en nuestra revista, sino también de millones de jugadores alrededor del mundo.

Iniciando la retrospectiva...

Vamos a ir paso a paso por las etapas de Nintendo, pero como sabemos que necesitaríamos todo un número especial para su historia, veremos los detalles más relevantes en torno a los aciertos de esta compañía, así como sus desatinos dentro de la industria. Comencemos de una vez, desde que Nintendo comercializó su primer sistema de videojuegos portátil que, por cierto, tuvo ediciones de dos pantallas.

En 1980, Nintendo lanzó al mercado los Game & Watch, que eran juegos individuales que podías llevar a cualquier lado y, como extra, tenían reloj. Estos jueguitos tuvieron un éxito respetable, y hoy son piezas de colección. No cabe duda de que fueron un gran acierto dentro de la historia de los videojuegos. No obstante, Nintendo pronto se ganaría al mundo con un nuevo sistema para disfrutar videojuegos en casa, el cual vino a salvar a la industria de la *Caída de Videojuegos* de 1983, en donde el Atari vio sus últimos días.

Resurgiendo como el Fénix

En 1985, llegó el Nintendo Entertainment System, que se convirtió en todo un fenómeno porque no solamente permitía jugar los mejores títulos, como **Super Mario Bros.**, sino que también era posible jugarlo con un familiar o amigo gracias a que tenía la opción de conectar dos controles al sistema para juegos cooperativos y/o de competencias. Podemos considerar como una gran ventaja que aparecieran varios periféricos para ampliar las posibilidades de juego, como el Zapper, el conector para cuatro jugadores, el Power Pad y el NES Advantage, por ejemplo.

Cabe mencionar que el comodísimo *Pad* direccional de Nintendo fue decisivo para su éxito, pues era mejor jugar con la "cruz", que con palancas que se endurecían con el uso. A la fecha, han tratado de copiar este tipo de control, pero indudablemente ninguno -ya sea actual o de antaño- es tan cómodo como los que vienen en las consolas de Nintendo.

Aquellos fueron días muy buenos, en los que nada parecía tener error. No obstante, Nintendo tenía unas políticas muy estrictas respecto a sus juegos, las cuales aplicaban a las compañías que desarrollaban juegos para el NES. Con la finalidad de evitar controversias y hacer que sus juegos fueran bien recibidos sin prejuicios ni racismos de ninguna clase, los cartuchos no debían tener temáticas demasiado violentas, religiosas ni con temas sexuales explícitos; lo cual fue buena idea. El problema es que tenían la política de que los licenciatarios sólo podían desarrollar pocos juegos al año, para evitar los "juegos al vapor". Decidir si esto es bueno o malo es una decisión difícil, pues sí es bueno que quisieran dar una garantía de calidad, pero les "cortaba las alas" a grandes compañías como Konami, que para "saltarse" esta política creó su subsidiaria, Ultra, y gracias a eso pudimos jugar el excelente **Teenage Mutant Ninja Turtles**, por ejemplo.

La diversión portátil evoluciona

La mayoría de los juegos portátiles de antes eran de gran tamaño, cosa que comparamos cómicamente al decir que parecía que jugábamos con "tortas cubanas" en nuestras manos. Después de la salida del NES, en 1989 llegó la creación del gran Gumpei Yokoi: el legendario Game Boy (que ahora conocemos cariñosamente como "ladrillo"). Este sistema portátil era grande y estorboso comparado con un Nintendo 3DS, pero en su momento era lo más cómodo y visualmente sorprendente. La ventaja es que usaba cuatro pilas "doble A" y tenía cartuchos intercambiables; y si no crees que es una ventaja, juegos electrónicos de futbol americano que usaban muchos botones ¡pesaban un demonial por trabajar con baterías "C"!

Sabemos que no fue tan sencillo que dos personas tuvieran sus Game Boy con el mismo cartucho, pero Nintendo ofreció la opción de jugar dobles con ayuda del Cable Link, el cual inclusive tuvo un adaptador para que pudieran participar hasta cuatro personas simultáneas con ciertos juegos, cosa que ningún otro portátil había ofrecido anteriormente.

Nintendo ha participado en varias "guerras de consolas" desde sus inicios. Y aunque no siempre ha tenido la mejor parte, no puede decirse que las haya perdido.

La primera guerra de consolas

Nintendo tuvo competidores en ese tiempo, como las consolas de SEGA y el TurboGrafx-16, entre otros, pero aún el NES competía con sistemas de "mayor poder". El parteaguas que llegó a definir quién realmente mandaba en la guerra de 16 bits fue el Super Nintendo Entertainment System, que demostró un gran poder y uno de los controles más cómodos de los videojuegos en general. Grandiosos juegos fueron lanzados para este sistema, como la mejor de las adaptaciones caseras del clásico de Capcom, **Street Fighter II**, que aprovechó los seis botones del control. Nintendo tenía a los licenciatarios consigo creando maravillas, como **Chrono Trigger**, **Donkey Kong Country** y muchos más. Lo que sí dolió al SNES fue que sus periféricos no brillaron, especialmente el **Super Scope**, que requería de baterías, y pocos fueron los juegos para este aditamento. No era de sorprenderse que el SNES vendió 20 millones de unidades más que su principal competidor: el SEGA Genesis.

En el SNES vimos una gran cantidad de juegos increíbles, como **Donkey Kong Country**, que tuvo gráficos sorprendentes.

Un esfuerzo mal ejecutado

Más tarde, durante el reinado del Game Boy como el mejor portátil, Gumpei Yokoi desarrolló junto con su equipo el Virtual Boy, el cual ha sido considerado el mayor fracaso de Nintendo. Esta consola de 32 bits permitía jugar títulos mediante dos pantallas separadas, dando un efecto en 3D sumamente bueno para su época. Lamentablemente se lanzó apresuradamente para compensar el retraso del Nintendo 64, lo cual sumado a que trabajaba con demasiadas pilas (aunque tenía adaptador de corriente), era incómodo de jugar por su diseño; tuvo poco apoyo de parte de los licenciatarios, lo que ocasionó que fuera un desatino monumental para Nintendo. Además, el sistema llegó carísimo al mercado, y por la falta de promoción realmente eficiente (era difícil vender un sistema de 3D sin mostrarlo como tal), pocas personas lo compraron.

Mucho más poder de bolsillo

A pesar del fracaso del Virtual Boy, Nintendo continuó desarrollando nuevos sistemas portátiles, y el Game Boy -hoy denominado cariñosamente "tabique"- evolucionó en el Game Boy Pocket y, posteriormente, en el Game Boy Color, los cuales tuvieron éxito notable, aunque obviamente no fue el mismo que el del original. Un detalle que consideramos un error fue que no trajeron a nuestro continente el Game Boy Light, pero de cualquier modo Nintendo comenzó a trabajar en el siguiente paso en el esquema evolutivo: el Game Boy Advance.

Este nuevo sistema fue definitivamente más avanzado que sus predecesores, pues su poder se podía comparar al del SNES (de hecho, muchos juegos de este sistema fueron trasladados a esta consola). Posteriormente, apareció una nueva versión, el GBA SP, que contenía luz interna, al igual que una batería recargable y que el primer GBA, era compatible con los juegos de GB y GBC. Finalmente, el último miembro de la línea GB fue la versión Micro, que fue el más pequeño de todos y no tenía la retrocompatibilidad de sus congéneres. Aquí la problemática fue definitivamente que resultaba -al menos en América Latina- difícil estar comprando un nuevo Game Boy a cada rato, siendo que pudieron adaptar las mejoras en un solo sistema. Ésta ha sido una problemática de Nintendo que de una u otra manera nos afecta a los jugadores en general.

La línea de Game Boy llegó a su término con el GB Micro, para dar paso a una nueva familia con características más atractivas para nosotros.

Réquiem por la ironía

Bien es sabido que Nintendo realizó tratos con Sony para desarrollar un nuevo sistema con discos compactos en lugar de cartuchos. Pero para bien o para mal, Nintendo decidió conservar el formato de cartuchos e inadvertidamente creó a su nuevo competidor: el PlayStation de Sony. Aquí las opiniones se dividen, pues hay quien cree que este error fatal le costó la derrota en la nueva guerra de consolas, pues el PS podía mostrar videos que eran muy vistosos, a diferencia de los del Nintendo 64, que carecía de esta característica. Además, esta "desventaja" fue el condicionante de que muchas compañías optaran por lanzar varios de sus juegos en esta consola, y no en el Nintendo 64.

Muchos periféricos no llegaron a nuestro continente, lo cual consideramos como una mala jugada.

El Nintendo 64 tuvo críticas de parte de los que gustaban de lo visual, pero sus juegos eran indudablemente superiores en calidad y en cuestión de controles.

Lo importante no es lo de afuera

No obstante, es posible decir varias cosas a favor del tan incomprendido Nintendo 64, que muchos olvidan cuando se ven cegados por los cinemas del PS. Y es que el N64 fue el favorito para las retas, competencias y torneos debido a que con sus cuatro entradas para controles permitía jugar a cuatro personas de manera simultánea sin necesidad de adaptadores adicionales. Además, el Control Stick de los controles fue el mejor y más preciso de su época, y lo que absolutamente nadie puede negar es que este criticado sistema no tuvo los videos apantallantes de su competidor, pero sí juegazos increíbles que a la fecha siguen vigentes, como **Conker´s Bad Fur Day**, **Mario Kart 64** y el hitazo **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time**.

Mario Kart 64

El problema de este sistema es que al igual que en otras consolas, sus periféricos resultaron incómodos y algunos no se aprovecharon al cien, como el Transfer Pak, por ejemplo. Una de las mayores inconformidades de los jugadores de este lado del mundo es que no llegan todas las cosas que desarrollan para las consolas, como el caso del Satellaview y el Disk Drive, por ejemplo. Esta diferencia es algo que aparentemente no daña a nadie, pero definitivamente sentimos una discriminación con detalles de este tipo.

La segunda guerra comienza...

Poco después, el Nintendo GameCube llegó para llevar a los juegos caseros a un nuevo nivel. Esta vez, la consola de Nintendo se enfrentó a la segunda versión del PS y a un nuevo contendiente, el Xbox. Esta guerra de consolas marcó diferencias notables, y muchos tomaron bandos, pero cabe mencionar que hubiera competencia no fue un punto en contra, sino a favor, pues así hay una presión para ofrecer algo mejor a los consumidores y, por ende, la calidad debe ser cuidada con más dedicación. Nintendo, para evitar la piratería, utilizó discos pequeños que no fueron pirateables, a diferencia de sus competidores, cuyo auge -al menos en nuestro país- se debió más que nada a que era más cómodo comprar muchos juegos baratos, aunque de calidad dudosa, que invertir en un producto de calidad que además de ser original, tendría la garantía de ser una buena elección, no sólo un título al vapor. Puede que algunas compañías optaran por no desarrollar juegos para el GCN, pero la calidad fue contundente al tener las mejores versiones de juegos multiplataformas, como **Soul Calibur II**, por ejemplo, pues definitivamente el hecho de tener al héroe legendario como personaje especial exclusivo de la edición de GCN resultó el condicionante para que fuera la versión a elegir de las tres que salieron para los sistemas competidores que incluían a **Heihachi** y a **Spawn**.

Lo que sí podemos decir es que la distribución de botones del GCN no fue tan cómoda como parece.

Las franquicias repetitivas son asunto de todos los días, no es algo exclusivo de Nintendo. Para muestra, tenemos los cambios y secuelas del héroe robótico de titanio.

Destructibles pero duraderos

Ahora bien, un detalle que no podemos pasar por alto es que muchos se quejan de algunos factores de las consolas de Nintendo (que en su mayoría son realmente dirigidas a que sus juegos no basan su calidad en la violencia y que son "para niños"), pero es bien notorio decir que los sistemas de Nintendo cumplen con estrictos estándares de calidad y resistencia, más allá de los de sus competidores. Nuestros GCN, N64 e inclusive Wii han sufrido incontables caídas pero no dejan de funcionar, mientras que otros requieren de reparación forzosa. Y sobre que Nintendo sea "para niños", hay juegazos como **Eternal Darkness: Sanity´s Requiem** o **Resident Evil 4** (posteriormente trasladado al PS2), que demuestran que hay de todo para todos, ¿o no?

Inclusive los discos del GCN tienen una durabilidad mucho mayor que la de sus competidores.

No podemos dejar de mencionar que existe un detalle que muchos critican, pero siendo sinceros no es cosa exclusiva de una sola compañía. Las numerosas secuelas de las franquicias no son muy bien recibidas, pero no hay que culpar a la consola, sino ver que también los licenciatarios tienen mucho que ver aquí, pues no sólo Nintendo ha cometido el error de la repetición con juegos como **Pokémon**, sino que series como **Mega Man**, **Final Fantasy** y **The King of Fighters** han sido de las más repetitivas y no son desarrolladas por Nintendo. Así que es algo que no solamente se ve en el GB o GCN, sino en todos los sistemas habidos y por haber, incluyendo a las Arcadias.

Surge un nuevo titán

Nintendo lanzó una nueva línea de portátiles que reemplazó a la familia Game Boy con muchas innovaciones muy buenas. El Nintendo DS no solamente fue un sistema que combinó la tecnología y conceptos del momento para ofrecer una experiencia más allá de sólo presionar botones. Los juegos de esta consola no solamente se jugaban con el *Pad* direccional, sino también por medio del *Stylus* en la pantalla inferior, que era táctil; adicionalmente, el micrófono permitía una interacción nueva en la industria y también tuvo retrocompatibilidad con los juegos de GBA.

El Nintendo DS pronto tuvo actualizaciones y evoluciones, tal como pasó con la línea GB. Pronto vimos nacer al Nintendo DS Lite, que tenía una mejor claridad y brillo, así como un diseño más ligero y cómodo. Después llegó el Nintendo DSi, que tenía cámaras para una nueva dimensión de juego y la posibilidad de conectarse a Internet para descargar juegos clásicos y otros a un precio mucho más razonable. Finalmente, este último tuvo una nueva edición, el Nintendo DSi XL, que presentaba casi las mismas características pero con un mayor tamaño en todos los aspectos. A pesar de que las mejoras fueron buenas y bien recibidas por los jugadores, el latente sentimiento de comprar actualizaciones del mismo sistema siempre nos deja un malestar tanto en la mente como en el bolsillo.

La innovación es la clave

Una nueva generación llegó con una innovadora forma de jugar: el Nintendo Wii cambió los controles tradicionales por dos con sensores de movimiento y capacidades *online*. Debido a la simplicidad de la nueva manera de jugar, Nintendo logró un gran acierto al crear uno de los sistemas más amigables de todos los tiempos, con el que atrajo a nuevos jugadores de todas las edades. La retrocompatibilidad con el GCN y la opción de usar controles de este sistema -así como los Clásicos- dieron más vida al sistema. Lamentablemente, no todos compartieron la filosofía de Nintendo de ofrecer calidad, no sólo atractivo visual como sus competidores; por esta razón, muchos jugadores empedernidos lo clasificaron como inferior en contraste con los demás sistemas del mercado. Como siempre, es cuestión de gustos y opiniones, pero para muestra de quién copia a quién, el control Remote y el Nunchuk fueron imitados con periféricos en las consolas de otras compañías, pero obviamente fueron recibidos con muy poco entusiasmo.

Claro que sí hubo algunos detallitos que no nos agradaron en lo absoluto, como el hecho de que muchos archivos de avances no pueden transferirse y/o copiarse a una tarjeta SD; al igual que los juegos descargados sólo pueden ser disfrutados en tu Wii, por ende, será forzoso que si quieres llevar tu **Castlevania Judgment** a casa de un amigo y jugar con todos los personajes, o que participen en un título de la Consola Virtual, tendrás que llevarte tu Wii en lugar de solamente tu tarjeta SD. También la falta de disco duro limitó el almacenamiento del sistema, y por si fuera poco, tienes que intercambiar un Friend Code por juego con tus amigos. Afortunadamente, esto cambió en el N3DS, pues el único FC que es requerido es el de tu consola y es el mismo para todos los juegos de tu colección.

Super Mario Galaxy

"Mira hacia adentro"

Nintendo no se durmió en sus laureles, dio un paso adelante en la evolución tecnológica, esta vez con un nuevo portátil de nombre Nintendo 3DS, que permite disfrutar de aventuras y juegos en 3D sin necesidad de lentes especiales. Además, cuenta con las mismas características de sus predecesores y nuevos elementos, que lo convirtieron en la mejor consola portátil del momento. No podemos dejar de mencionar que el alto precio de lanzamiento de este sistema lo convirtió en un artículo difícil de adquirir, y la súbita rebaja de precio fue un factor que lo hizo blanco directo de la polémica. No obstante, todo lo que el N3DS tiene para ofrecer es tan variado y atractivo, que sigue siendo el favorito de los jugadores, y a pesar de que lleguen nuevos competidores que traten de atraer gente mediante poder gráfico, a fin de cuentas la calidad vale más que algo que "se vea bonito", como pasó con el N64.

El Nintendo 3DS, a pesar de las fuertes críticas por su precio, ha demostrado que es un sistema sumamente completo.

Super Mario 3D Land

Un futuro que brilla por la originalidad

Claro que todavía no es el final de la historia. Nintendo ha anunciado que su siguiente consola casera, el Wii U, será algo que nos ofrezca un nuevo nivel de entretenimiento. Como todavía no lo tenemos en nuestras manos, dejaremos la moneda al aire, pero enfaticemos que esta retrospectiva nos ha dejado una enseñanza: no importa si en el camino Nintendo ha tropezado, siempre se ha levantado y tratado de ofrecernos no solamente actualizaciones tecnológicas, sino también verdaderas experiencias que nos han hecho estremecer, divertir y vivir aventuras mediante la innovación y calidad para que sus juegos no sean simples historias de un fin de semana, sino algo que llevemos en el corazón y en la mente acompañándonos siempre.

El Wii U nos tiene preparadas sorpresas y nuevas formas de jugar. ¡Ya lo queremos!

MARVEL OMNIBUS

ULTIMATE

LA MUERTE DE SPIDER-MAN

LA BATALLA FINAL DE UN HÉROE

INCLUYE ULTIMATE AVENGERS VS. NEW ULTIMATES
& ULTIMATE FALLOUT (CONOCE AL NUEVO SPIDEY)

13 DE DICIEMBRE DE 2011

MARVEL
marvel.com
MARVEL & SUBS.

UN VISTAZO A JAPÓN

En un abrir y cerrar de ojos hemos llegado a diciembre, uno de los meses más esperados por la gran cantidad de lanzamientos que se producen en esta parte del año (aunque seguramente muchos ya desde el 20 de noviembre tienen el juego que esperaban). Cambiando de tema, en esta ocasión hemos seleccionado un anime que aunque ya tiene tiempo de haber aparecido en pantalla, aún es una excelente opción para los amantes de las buenas series. Nos referimos a **Video Girl Ai**, así que prepárense a conocer una de las historias más emotivas, la obra cumbre del genio Katsura, un clásico los años sólo han vuelto más grande.

Video Girl Ai

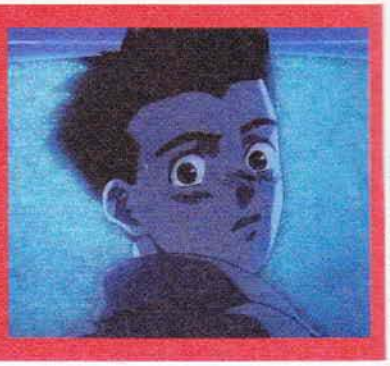
A partir de este momento... siempre estaré contigo

Video Girl comienza en 1989 como un manga en la popular revista japonesa, Shonen Jump. Llegó a su fin en 1992, misma fecha en la que fue llevado al anime por el estudio Tatsunoko. Su creador es Masakazu Katsura, todo un referente en el medio, basta recordar que entre sus obras se encuentra **Shadow Lady**, **Zetman** o **DNA2** para darnos cuenta de su experiencia, la cual refleja en **Video Girl** de forma excelente regalándonos una trama por demás absorbente.

La extensión del manga fue de 15 tomos, pero el anime sólo contó con seis capítulos pero, eso sí, con una gran carga emotiva cada uno. Tanto así que no nos extrañaría que las lágrimas hicieran su aparición en varios momentos... la verdad es que con nosotros así ocurrió, lo cual habla del gran desarrollo que tiene. Pero, bueno, para que puedas comprender lo que decimos, es momento de hablar de la historia de **Video Girl Ai**.

En todos los episodios se incluye al final una divertida sección donde aparecen los personajes en situaciones cómicas y originales que no tienen que ver mucho con la trama original de la serie pero que agregan frescura y, sobre todo, ligereza a la tensión que se llega a acumular en cada entrega. Este tipo de extras también se pueden encontrar en mangas como Karekano.

Cuando todo parecía transcurrir tranquilo en la vida de **Yota**, una noche todo cambió: de la pantalla apareció una chica que más que ayudarlo a conseguir novia, le demostró que en la vida lo más importante es ser feliz.



Por el año en que apareció, 1992, esta serie no es tan conocida como otras pero resulta excelente. Por tal motivo, decidimos hablar de ella, para recordarnos que no todo en el anime son peleas o robots gigantes, también hay historias humanas, reales, que pueden emocionarnos de la misma manera que lo haría una de corte tradicional como **Dragon Ball**, por ejemplo. Simplemente, tienes que conocerla.

Mientras **Takashi** es un tipo frío, que no demuestra emociones, **Yota** es todo lo contrario, no sabe disimular sus nervios, felicidad o tristeza, factores cruciales para que **Ai** se comenzara a enamorar de él, ya que vio que su corazón es puro.

© Production I.G / Masakazu Katsura

Si bien en un inicio **Yota** no tiene ojos para nadie más que no sea **Moemi**, poco a poco se da cuenta de que esta chica no valora sus acciones. En cambio, **Amano** hace infinidad de cosas por demostrarle su amor, lo que al final siempre tiene una recompensa.

Mira en el interior de tu corazón

El protagonista de esta historia es **Yota Moteuchi**, un joven que asiste a la escuela y cumple con sus deberes de manera normal. Está enamorado de **Moemi Hayakawa**, una de sus mejores amigas en la escuela, pero desafortunadamente su amor no es correspondido. **Moemi** piensa en otra persona, en **Takashi Niimai**, quien (para que todo vaya tomando forma de drama) no está interesado en ella.

Yota no sabe que **Moemi** pretende salir con **Takashi**, así que intenta todo para confesarle su amor, pero siempre le falta valor y termina corriendo o en una situación incómoda. Llega a deprimirse y pasar todo el tiempo en su casa, esperando que de algún modo mágico todo mejore... lo cual ocurre una noche en la que va a rentar una película para olvidarse del mundo que tanto dolor le causa, sólo buscar estar solo y tranquilo.

La tienda en la que Yota rentó la cinta lleva por nombre Gokuraku. No se trata de un videoclub normal, éste sólo lo pueden ver las personas puras de corazón y que se encuentran pasando un mal rato. Cualquier otro tipo de persona no es capaz de verlo, de modo que la aparición de Video Girls en el mundo real resulta muy pobre.

Al llegar a su casa coloca el video dentro de un reproductor algo dañado que tiene (debemos recordar que la historia original se escribió en 1989, así que en ese entonces no existían los DVD, mucho menos los Blu-ray). Aparece en pantalla una hermosa chica, que comienza un monólogo en el que le explica que ella ayudará a sanar su corazón. Segundos después... sale de la pantalla para estar con él dentro de su casa; sí, justo como suena. Obviamente, **Yota** no cree lo que está pasando, se muestra confundido, cuando de pronto recibe un golpe de la chica, se encuentra enfadada porque debido a su reproductor averiado le ha cambiado la voz y el carácter, entre otras cosas, por lo que no duda en desquitarse con **Moteuchi**. Después del alboroto, ella le explica que es una **Video Girl** encargada de hacerlo feliz por unas cuantas semanas; su nombre es **Ai Amano**. En ese momento, la vida de nuestro protagonista cambiaría para siempre.

Mientras **Moemi** es una niña tímida, **Ai** actúa en muchos sentidos como un niño. Es extrovertida, no le importa qué haya a su alrededor, mientras ella esté feliz hará lo que sea, sobre todo si eso ayuda para que **Yota** pueda sonreír. Sin duda, Katsura eligió de manera correcta la personalidad de la **Video Girl**, ayuda a que nos identifiquemos con todos los personajes, al mismo tiempo que aprendemos del resto.

Un paseo por la ciudad en una noche fría, una de las cosas más simples de la vida pero que en este caso, para **Yota** y **Ai**, representa el comienzo de una relación en la que la honestidad estará presente en todo momento.

© Production I.G / Masakazu Katsura

Comenzando a ver la realidad

Después de recuperarse de la impresión de ver saltar una chica de su pantalla, **Yota** le cuenta toda su historia con **Moemi**. En ese momento **Ai** le asegura que hará todo lo que esté en sus manos para que se fije en él, pero el destino tenía otros planes. Conforme pasa el tiempo, las cosas entre **Yota** y **Moemi** van de mal en peor, sobre todo cuando ella confiesa a **Takashi** su amor. **Moteuchi** queda devastado, piensa que nadie en el mundo lo quiere... pero no es así, con el tiempo **Ai**, contrario a las reglas de las **Video Girl**, se enamora de **Yota**, pero sabe que no puede comentarlo; además, el tiempo de la cinta se termina, el cual representa su vida en el mundo real. Los problemas comienzan a aparecer, pero al mismo tiempo también pequeños rayos de luz que indican a la **Video Girl** que el camino que está por elegir es el correcto: vale la pena luchar por lo que uno desea.

Aunque la historia del manga y anime varían un poco, en los dos se tratan los mismos problemas. Esto permite que el mensaje de Katsura se reproduzca de manera fiel, sin importar qué medio hayas seleccionado para conocerla. Ojalá que el mangaka pronto nos sorprenda con una nueva trama basada en este interesante concepto.

Ai obliga prácticamente a **Yota** a que la acompañe a salir. Es el día más feliz para la **Video Girl**, quien ha demostrado de mil maneras sus sentimientos por **Moteuchi** pero éste, aunque lo agradece, en el fondo sigue pensando en **Moemi**. Casi al terminar el día, Ai se da cuenta de que **Yota** ya no tiene dinero, por lo que se da a la tarea de vender todos los muñecos que con su habilidad ganó en una máquina de peluches. De este modo, invita a su pareja de esa tarde a comer en una cafetería. Están pasando un buen rato, cuando de pronto **Yota** ve pasar por la ventana a **Moemi**, **Ai** lo nota y de una manera por demás admirable le da el dinero restante y le pide que vaya por ella, que no se preocupe más, puede regresar sola a casa. Titubeando, **Yota** sale corriendo, **Ai** queda con el corazón roto... sola, intentando caminar sin pensar en lo ocurrido, pero en ese momento, su propia existencia es un tormento.

Por desgracia, algo sale mal: **Ai** se desmaya en la calle, su tiempo de vida se agota... **Yota** sabe que cometió un error, regresa por **Amano** pero es muy tarde, no la encuentra; sólo le queda ir a la tienda de videos, donde se da cuenta de que está en un grave peligro. Salvarla representaría para él un gran sufrimiento... ¿lo hará? No te contamos más, es una obra que debes presenciar tú mismo.

El dolor siempre tiene su recompensa

Video Girl Ai es una historia que, además de entretenernos, nos enseña lo importante que es valorar a las personas que tenemos cerca. Ése es el mensaje que quiso compartirnos su autor, Katsura, quien debe estar orgulloso de que a tantos años su historia siga siendo tan vista en todo el mundo. ¡Esperamos que hayan disfrutado este mes de la sección, recuerden que pueden escribirnos para recomendarnos algún tema que deseen ver en estas páginas, no debe ser obligatoriamente un anime, pueden ser temas musicales o culturales del país del sol naciente. Que pasen un gran fin de año!

Esta no es la única historia de una **Video Girl**, años después Katsura publicó **Video Girl Len**, que nos relata el drama que vive otro chico por amor no correspondido. Claro está que **Len** le ayudará a comprender la vida, que no todo es de color rosa, pero no es suficiente para él, por lo que esta nueva **Video Girl** toma caminos que jamás se imaginó, todo por cumplir con su obligación: hacer feliz a su nuevo amigo.

Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Obtén 25% de descuento

Sobre el precio normal de $324

Recibe 12 ejemplares al año por sólo $243

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: Enero 12 de 2012 CLUB20/12-3562

Hazlo on-line

www.tususcripcion.com

© 2011 Nintendo

Star Fox 64 3D

Nintendo 3DS

Medallas para el Score Attack

Cuando participes en la modalidad Score Attack, podrás conseguir una serie de condecoraciones al destruir cantidades específicas de enemigos. ¡Aquí te decimos cuántas y en qué áreas!

MEDALLA	CÓMO CONSEGUIR
Aquas (bronce)	Logra 100 hits en Aquas.
Aquas (oro)	Obtén 160 hits en Aquas.
Aquas (plata)	Consigue 150 hits en Aquas.
Área 6 (bronce)	Reúne 180 hits en Área 6.
Área 6 (oro)	Supera los 400 hits en Área 6.
Área 6 (plata)	Logra 300 hits en Área 6.
Bolse (bronce)	Obtén 120 hits en Bolse.
Bolse (oro)	Consigue 190 hits en Bolse.
Bolse (plata)	Reúne 150 hits en Bolse.
Corneria (bronce)	Supera los 100 hits en Corneria.
Corneria (oro)	Logra 190 hits en Corneria.
Corneria (plata)	Obtén 150 hits en Corneria.
Fichina (bronce)	Consigue 40 hits en Fichina.
Fichina (oro)	Reúne 90 hits en Fichina.
Fichina (plata)	Supera los 50 hits en Fichina.
Katina (bronce)	Logra 90 hits en Katina.
Katina (oro)	Obtén 190 hits en Katina.
Katina (plata)	Consigue 150 hits en Katina.
Macbeth (bronce)	Reúne 100 hits en Macbeth.
Macbeth (oro)	Supera 180 hits en Macbeth.
Macbeth (plata)	Logra 150 hits en Macbeth.
Meteo (bronce)	Obtén 180 hits en Meteo.
Meteo (oro)	Consigue 300 hits en Meteo
Meteo (plata)	Reúne 200 hits en Meteo.
Sector X (bronce)	Supera los 100 hits en Sector X.
Sector X (oro)	Logra 230 hits en Sector X.
Sector X (plata)	Obtén 150 hits en Sector X.
Sector Y (bronce)	Consigue 100 hits en Sector Y.
Sector Y (oro)	Reúne 180 hits en Sector Y.
Sector Y (plata)	Supera 150 hits en Sector Y.
Sector Z (bronce)	Logra 60 hits en Sector Z.
Sector Z (oro)	Obtén 110 hits en Sector Z.
Sector Z (plata)	Consigue 100 hits en Sector Z.
Solar (bronce)	Reúne 50 hits en Solar.
Solar (oro)	Supera los 110 hits en Solar.
Solar (plata)	Logra 100 hits en Solar.
Titania (bronce)	Obtén 80 hits en Titania.
Titania (oro)	Consigue 180 hits en Titania.
Titania (plata)	Reúne 150 hits en Titania.
Venom 1 (bronce)	Supera los 120 hits en Venom 1.
Venom 1 (oro)	Logra 180 hits en Venom 1.
Venom 1 (plata)	Obtén 150 hits en Venom 1.
Venom 2 (bronce)	Consigue 120 hits en Venom 2.
Venom 2 (oro)	Reúne 220 hits en Venom 2.
Venom 2 (plata)	Supera los 200 hits en Venom 2.
Zoness (bronce)	Logra 150 hits en Zoness.
Zoness (oro)	Obtén 290 hits en Zoness.
Zoness (plata)	Consigue 250 hits en Zoness.

Ingresa a las misiones secretas

En la mayoría de las misiones del juego podrás internarte a una ruta alterna (casi al final del escenario). Aquí te decimos exactamente cómo lograr entrar a estos niveles que incrementarán tu aventura.

MISIÓN	CÓMO LLEGAR
Aquas	Derriba por lo menos a 100 enemigos en el Sector Y.
Área 6	Puedes ingresar a este espacio sólo al completar las misiones en el Sector Z o Macbeth.
Katina	Vuela a través del séptimo warp en Meteo o llega allí desde el Sector Y.
Macbeth	Vence al Spyborg en el Sector X antes de que noquee a Slippy, o llega allí a través de Solar o Zoness.
Sector Y	Salva a Falco y vuela a través de los arcos de piedra en Corneria.
Sector Z	Vuela a través del warp en el Sector X, o llega allí a través de Zoness.
Solar	Derriba al equipo Star Wolf en Fichina antes de que explote la bomba, o llega allí desde Katina.
Venom (2)	Sólo puedes acceder a este punto a través de Área 6.
Zoness	Sólo podrás llegar a este lugar desde Aquas.

CLUB NINTENDO

Cerramos el 2011 con estas fotografías que nos enviaron nuestros lectores y en las cuales, podemos apreciar todo tipo de objetos coleccionables como gorras, mochilas, pósters y hasta muñecos. No cabe duda que la pasión por los videojuegos cada vez va más en crecimiento y esperemos que en el 2012 las franquicias que tanto nos gustan regresen con nuevas emociones, mientras tanto, ¡a disfrutar estas fechas decembrinas!

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que, para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Fanática de los juegos
Y de Bowser

Nuestra amiga Irma León nos muestra su afición por Nintendo. Ella es fan de **Bowser**, de hecho, nos comenta que la imagen superior es un dibujo que le hizo a una de sus amigas en su cumpleaños, nos agradó bastante tanto el trazo como las tintas aplicadas en tu obra de arte.

Colección de revistas
Y consolas

Roberto Carlos Estrada nos escribe desde Ensenada y a sus ocho años, ya tiene una gran colección de objetos de Nintendo.

Todo un fan de TLOZ
Los videojuegos

Héctor Pacheco Parra seguramente ya está disfrutando de la excelente historia de **Skyward Sword**.

Viviendo las emociones de los
héroes de videojuego

A sus 10 años, Diego Bravo es un gran coleccionista de figuras de juegos, aquí podemos ver incluso a algunos **Pokémon** y a **Donkey**.

LE DIMOS UN TWIST
A UN SEMÁFORO DE LA CONDESA

Trident Twist llevó a cabo algo sorprendente en la esquina de Oaxaca y Sonora en la colonia Condesa como parte de su nueva campaña "Date un Twist y Sonríe a la vida" donde muchísimas personas entre conductores y transeúntes se quedaron paralizados disfrutando de un maravilloso espectáculo del Cirque Du Soleil en lugar del clásico malabarista, mientras que el semáforo estaba en rojo. Con esto la marca quiere mostrarle a la gente cómo convertir algo cotidiano en algo divertido.

¡Dáte un Twist y sonríe a la vida!

Los tradicionales cubos
De Super Mario

Les presentamos la fotografía de Fabián Rodríguez Galindo, quien es un gran fan de Nintendo en Guanajuato.

Iniciando una era en
Los videojuegos

Andrés Sebastián Bayá, a sus 11 años, ya es un lector recurrente de Club Nintendo. Es fan de los juegos de **Mario** y **Guitar Hero**.

Diversión a toda velocidad
Con Mario Kart y el resto de la colección

Matthias Precht es un fan de **Mario Bros.** Aquí podemos ver su colección de figuras, consolas de varias generaciones y, claro, revistas CN.

Última Página

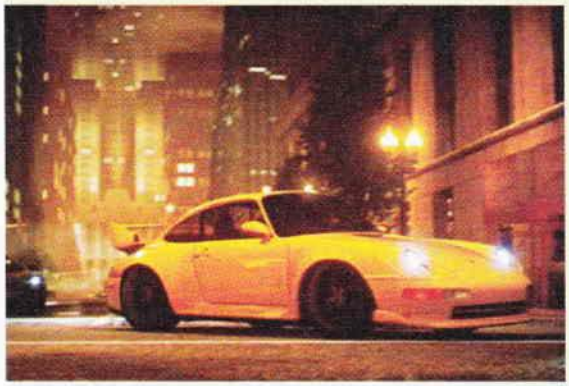
2011 ha llegado a su fin, pero 2012 nos traerá muchas sorpresas, pues se cumplirá la fecha prometida por Nintendo para poner en nuestras manos su próximo *hit* casero: el Wii U, una poderosa consola que no se dejó apreciar completamente en la pasada Electronic Entertainment Expo, pero estamos seguros de que lo que vimos en aquel entonces sólo es la punta del iceberg y, seguramente, nos forjaremos una idea mucho más precisa conforme avancen los meses. ¡Claro!, también llegarán títulos sensacionales para N3DS, como **Resident Evil Revelations**, **Kid Icarus Uprising**, **Luigi's Mansion** y quizá... **Monster Hunter**, así que mantente atento a las próximas ediciones de Club Nintendo, pues lo bueno de los videojuegos está por venir.

Pro Evolution Soccer 2012 (Wii)

Una de las grandes franquicias de futbol soccer está de regreso para ofrecernos una sensación de juego más dinámica, realista y, sobre todo, desafiante. En esta ocasión se ha puesto atención especial a la Inteligencia Artificial, logrando que se realicen jugadas en equipo con mayor organización, así como precisión en la ofensiva y defensiva. De hecho, con las nuevas cualidades de control de balón podrás mover rápidamente el cursor para definir tus pases o disparos. Por si fuera poco, tendrás control sobre la dirección y potencia de los pases, permitiéndote realizar rompimientos veloces o jugadas de ensueño como todo un profesional. Por otro lado, las animaciones lucen mucho más detalladas, fueron suavizadas las texturas para que notes mayor definición en la imagen.

Need for Speed: The Run (N3DS)

En esta ocasión tomarás el control de **Jackson "Jack" Rourke** y participarás en una serie de carreras ilegales para obtener fama, fortuna y, por supuesto, todo tipo de vehículos que podrás personalizar a tu gusto. Las competencias te llevarán a cruzar las grandes ciudades de Estados Unidos, como San Francisco, Las Vegas, Nueva York, Detroit, Denver y muchas otras más. Lógicamente, un auto corriendo a toda velocidad no pasará desapercibido para la policía, así que ocasionalmente tendrás que pisar el acelerador a fondo para evitar que los azules te atrapen e impidan tu progreso. En cuanto a la versión de Nintendo 3DS, tendrá una línea de historia única que te llevará a vivir la experiencia con secuencias tipo novela gráfica y múltiples minijuegos.



El Ojo del Cuervo
The Avengers

Hulk, **Iron Man**, **Thor**, **Natasha Romanoff**, **Nick Fury** y, claro, **Captain America** están listos para enfrentar su primera misión en grupo, luego de que ya tuvieran sus momentos de acción de forma individual. **The Avengers** es un filme dirigido por Joss Whedon (famoso por series de televisión como **Dollhouse** y **Buffy, the Vampire Slayer**) y cuenta con un presupuesto de 220 millones de dólares, suma bastante respetable y que promete -por lo menos- buena calidad en efectos especiales. Por supuesto, será una buena oportunidad para aprovechar la licencia para una adaptación en videojuego, aunque recientemente, debido al cierre de los estudios de THQ en Australia, el proyecto fue cancelado. Esperemos que lo retomen, ya sea la misma compañía o alguna otra.

© 2011 Marvel Studios

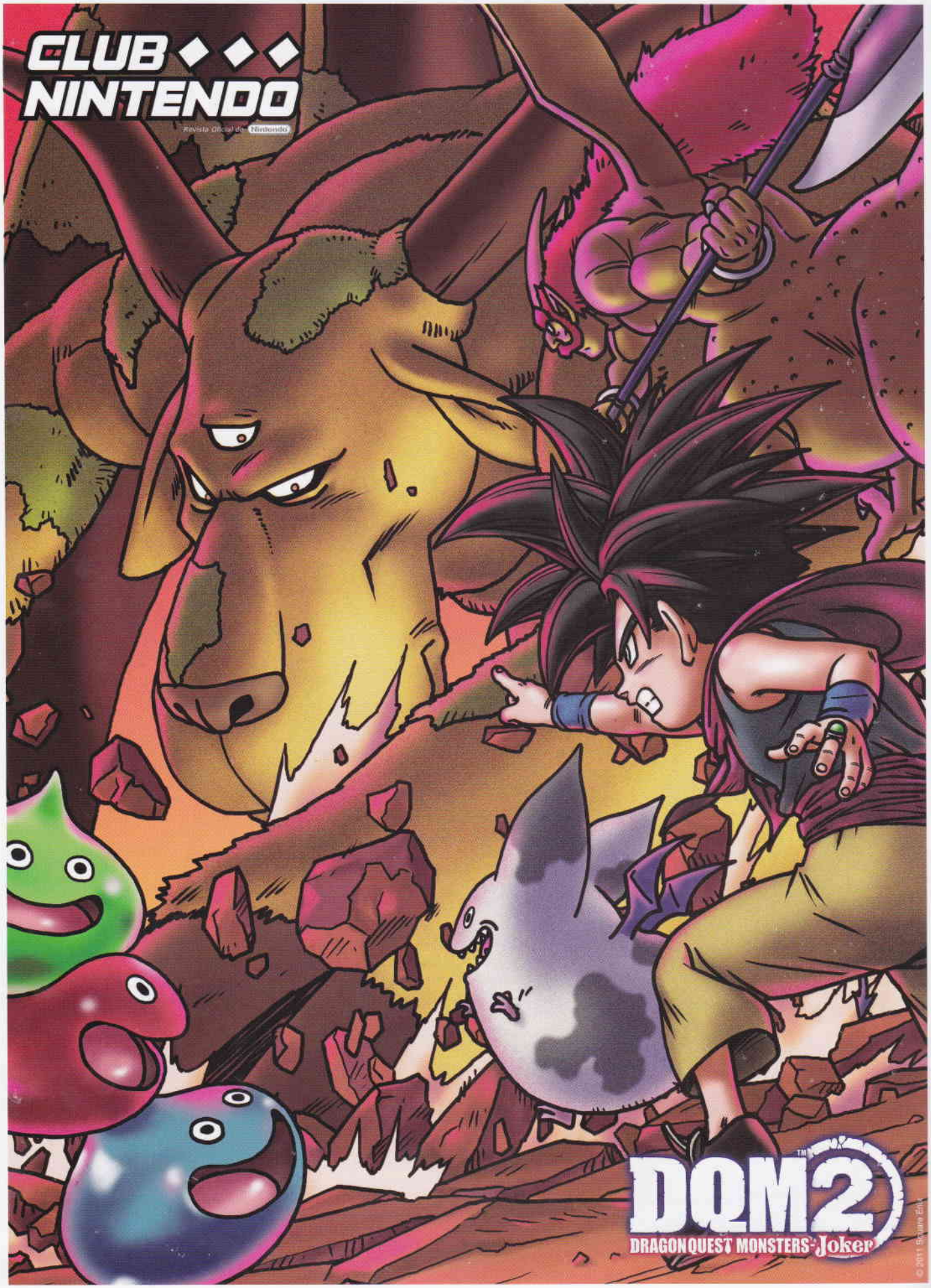
Un Vistazo a Japón
Kare Kano

Continuamos con los clásicos de animación. Ahora te platicaremos de **Kare Kano**, una historia creada por Masami Tsuda en 1996, que se mantuvo hasta 2005 con un total de 21 tomos. ¿De qué trata? La temática se centra en los conflictos existenciales que toda pareja puede llegar a tener, desde el principio de una relación hasta el compromiso final; lógicamente, todo visto desde una perspectiva de comedia. Los personajes principales son **Yukino Miyazawa** y **Soichiro Arima**, un par de preparatorianos que en un principio siembran rivalidad entre ellos por lograr las mejores notas, pero poco a poco se irán dando cuenta de que del odio al amor sólo hay un paso. Como dato adicional, la animación fue producida por el estudio Gainax, los mismos de **Evangelion**, por eso incluso comparten temas musicales.

© 1998 Gainax

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.

CLUB NINTENDO
DQM2
DRAGON QUEST MONSTERS: Joker


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
DQM2
DRAGONQUEST MONSTERS: Joker